



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



دنۇفل فۇمسلید

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2569
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
ปีการศึกษา 2569
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”

ของ ดนุพล พุ่มสลิค

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา เจียพงษ์)

.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์)

.....กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โตพิทักษ์)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.เกษักรประยูทธ ภูวรัตน์าวีธ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	دنفل พุ่มสลด
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชญาปกรณ์
กรรมการที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎากาญจน์ โตพิทักษ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สาขาวิชาภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2569
คำสำคัญ	การอ่านจับใจความสำคัญ เทคนิคบันได 6 ขั้น บอร์ดเกม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม และขั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม 2) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพ 81.88/81.44 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด
2. ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.49)



Title	DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT BY USING THE SIX-STEP LADDER TECHNIQUE WITH BOARD GAMES TO ENHANCE READING COMPREHENSION SKILLS FOR MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS
Author	Danuphol Phumsalid
Advisor	Associate Professor Kanchana Witchayapakorn, Ph.D.
Co-Advisor	Associate Professor Kittayakan Topithak, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Thai Language, Naresuan University, 2026
Keywords	Reading Comprehension, Six- step ladder technique, Board games

ABSTRACT

This research was aimed : 1) to develop learning management by using the six- step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1 students at the criterion 80/80 2) to compare reading comprehension abilities before and after learning with learning activities using the six- step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1 and 3) to assess students' satisfaction with learning management using the six- step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1. The research was conducted according to the research and development methodology, which was included 3 steps as follows. The first step: create and evaluate the effectiveness of learning management using the six- step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1. The second step: compare reading comprehension abilities before and after learning with learning activities using the six- step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1. And the last step: assess students' satisfaction with learning management using the six- step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1. The samples were 1 class of Mathayomsuksa 1 students in their first semester in the academic year 2025 at Takpittayakhom school. All of them were selected randomly using cluster random sampling. The research tools were 1) of learning

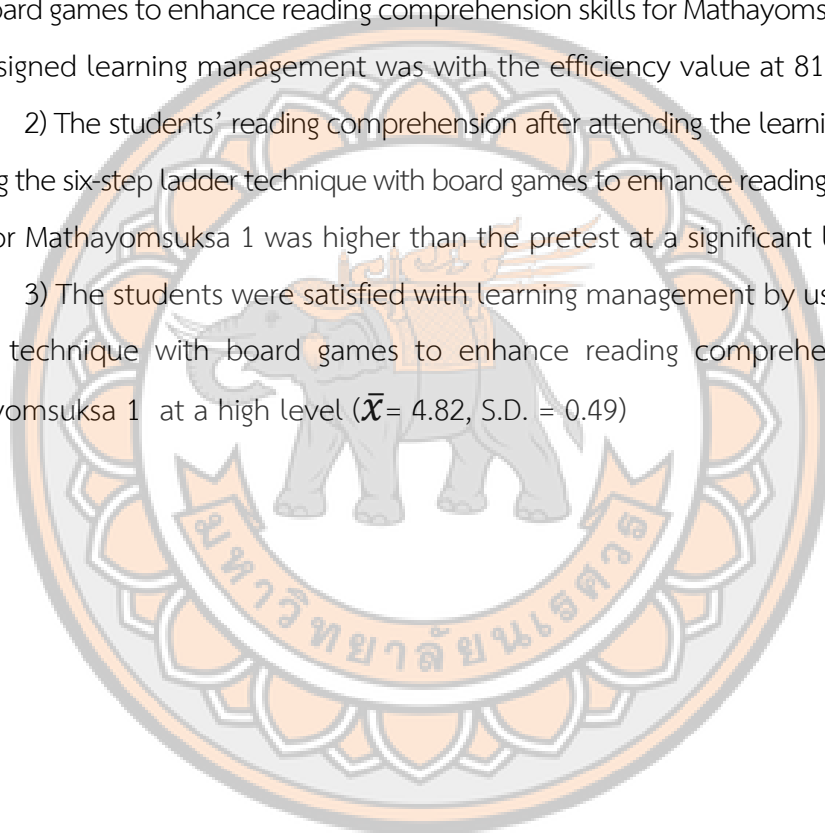
management by using the six-step ladder technique with board games 2) Pretest and Posttest of enhance reading comprehension skills and 3) a students' satisfaction questionnaire on of learning management by using the six-step ladder technique with board games. Mean, standard deviation, and T-test for dependent samples were used as statistics to analyze the data.

The results of this research revealed as follows:

1) the effectiveness of learning management by using the six-step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1 students, the designed learning management was with the efficiency value at 81.88/81.44.

2) The students' reading comprehension after attending the learning management by using the six-step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1 was higher than the pretest at a significant level of .01

3) The students were satisfied with learning management by using the six-step ladder technique with board games to enhance reading comprehension skills for Mathayomsuksa 1 at a high level ($\bar{x}$ = 4.82, S.D. = 0.49)



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา วิชาปกรณั ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจน์ โตพิทักษ์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทั้งที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา เจียพงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ รองศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา เจียพงษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส ดร.ปัทมา ภูสวาสดี ครูนิภาพร ทองโพธิ์ศรี และครูพุดชาติ มั่นเมือง ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยอย่างละเอียด พร้อมให้ข้อเสนอแนะที่ผู้วิจัยสามารถนำไปปรับปรุงและพัฒนางานวิจัยได้อย่างแท้จริง

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนตากพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และนักเรียนทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้ความสนใจและให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมต่อไป

دنۇفل فۇمسلید

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....จ	
ประกาศคุุณูปการ.....ง	
บทที่ 1 บทนำ..... 1	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1	
จุดมุ่งหมายของการวิจัย..... 7	
ความสำคัญของการวิจัย..... 7	
ขอบเขตของงานวิจัย..... 7	
นิยามศัพท์เฉพาะ..... 10	
สมมติฐานการวิจัย..... 12	
กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 13	
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 14	
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย..... 15	
หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนตากพิทยาคม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย..... 17	
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความสำคัญ..... 19	
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคบันได 6 ขั้น..... 35	
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม..... 44	
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม..... 45	
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ..... 53	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 58	
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... 66	
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1..... 66	
ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียนด้วยการ จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน จับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1..... 78	

ชั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1.....	80
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	83
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	87
ตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80.....	88
ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ 1.....	98
ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1.....	99
บทที่ 5 บทสรุป.....	102
สรุปผลการวิจัย.....	103
อภิปรายผล.....	104
ข้อเสนอแนะ.....	109
บรรณานุกรม.....	110
ภาคผนวก.....	118
ประวัติผู้วิจัย.....	198

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	15
ตาราง 2 จำนวนชั่วโมงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	70
ตาราง 3 แบบแผนการวิจัยแบบ One-group Pretest-Posttest Design.....	79
ตาราง 4 การพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	89
ตาราง 5 การพิจารณาความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน.....	91
ตาราง 6 การตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา.....	95
ตาราง 7 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 3 คน.....	96
ตาราง 8 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 9 คน.....	97
ตาราง 9 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 40 คน.....	97
ตาราง 10 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	98
ตาราง 11 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	99
ตาราง 12 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับ ใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	122

ตาราง 13 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	135
ตาราง 14 ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	179
ตาราง 15 ผลการแสดงค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกรายข้อแบบอิงเกณฑ์ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม	182
ตาราง 16 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 3 คน.....	185
ตาราง 17 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 คน.....	186
ตาราง 18 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน.....	187
ตาราง 19 ผลคะแนนการอ่านจับใจความสำคัญระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	189
ตาราง 20 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	194
ตาราง 21 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	195

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	12
ภาพ 2 บันได 6 ขั้นสู่ความสำเร็จในการอ่านจับใจความสำคัญ	44
ภาพ 3 บอร์ดเกม 5 บอร์ดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้.....	88
ภาพ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	197



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การอ่านเป็นรากฐานสำคัญของการศึกษา ทำให้ผู้เรียนมีความรอบรู้ มีความเจริญงอกงามทางสติปัญญา คนที่มีความสามารถในการอ่านจะเป็นผู้ที่มีโอกาสประสบความสำเร็จในชีวิตสูงกว่าคนที่ไร้ความสามารถในการอ่าน การอ่านจึงมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ คนอ่านมาก ย่อมรู้มาก มีประสบการณ์โดยนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เพราะทำให้รู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ที่จะนำมาพัฒนาตนเอง การจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนถือว่าการอ่านเป็นหัวใจของการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เนื่องจากกิจกรรมในโรงเรียนประมาณร้อยละ 80 - 90 ต้องอาศัยการอ่านเป็นสำคัญ (Strang, 1976, p. 11 อ้างถึงใน ศศิธร สุริยวงศ์, 2556, น. 1) โดยอย่างยิ่งการอ่านจับใจความสำคัญ ดังนั้น การอ่านจึงทำหน้าที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งต้องได้รับการขัดเกลาจากครู และได้รับการจัดการเรียนการสอนอย่างเข้าใจจึงจะช่วยให้ผู้เรียนไปสู่ความสำเร็จในการเพิ่มพูนความรู้ต่าง ๆ

สำนักงานคณะกรรมการขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน และประโยชน์ของการอ่านจับใจความที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีพื้นฐานในการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ จึงกำหนด เรื่องการอ่าน ไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สารที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่าน สร้างความรู้ความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน รวมถึงเพื่อการนำไปใช้ในชีวิตจริง และกำหนดตัวชี้วัดระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตัวชี้วัดที่ 2 ว่า จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 37)

การอ่านของแต่ละบุคคลย่อมมีจุดมุ่งหมายแตกต่างกันออกไป เช่น อ่านเพื่อความรู้ อ่านเพื่อให้เกิดความคิด อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน อ่านเพื่อความจรรโลงใจ เป็นต้น ซึ่งการที่เรารู้จุดมุ่งหมายในการอ่านก็เปรียบเสมือนการรู้จุดมุ่งหมายของการเดินทาง ทำให้สามารถเตรียมพร้อมสำหรับสถานการณ์ต่าง ๆ และเดินทางไปสู่ที่หมายได้ ดังนั้น นักอ่านที่ดีควรมีจุดมุ่งหมายว่า ต้องการอ่านเพื่ออะไร เพื่อที่จะได้กำหนดวิธีการอ่านที่เหมาะสม ซึ่งวิธีการอ่านก็มีหลากหลายรูปแบบตามความมุ่งหมายของผู้อ่าน และประเภทของสื่อการอ่าน

อัจฉรา ประดิษฐ์ (2552, น. 19) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ เป็นรากฐานสำคัญของ

การศึกษาที่จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว กว้างขวางยิ่งขึ้น ผู้ที่มีความสามารถในการอ่านย่อมมีมุมมองและวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล รวมทั้งเป็นคนที่ยืดหยุ่นสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ ตัวผู้อ่านก็จะเกิดการพัฒนาทางด้านความคิด สติปัญญา จริยธรรม ศีลธรรม และเขาวนปัญญาได้เป็นอย่างดี ประสิทธิ์ พรมตัน (2543, น. 40) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นการเริ่มจุดประกายการเรียนรู้เพื่อมุ่งสู่การพูดเก่ง เขียนเก่ง การอ่านเป็นการสื่อความหมายระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านเป็นความหมายที่ผู้เขียนพยายามร้อยรัดข้อความเพื่อนำเสนอความรู้ ความคิด ประสบการณ์ ความบันเทิงและเรื่องราวต่าง ๆ ตามความสนใจ การอ่านที่ดีจะช่วยให้ผู้อ่านพบกับความสุข ดังจะเห็นว่าผู้ที่ประสบความสำเร็จในการอ่านด้านต่าง ๆ มักจะเป็นการอ่านที่มีประสิทธิภาพสูงเพราะผู้อ่านอย่างมีประสิทธิภาพนั้นย่อมมีหลักการหรือแนวทางที่จะนำตัวเองไปสู่ความสำเร็จได้เป็นอย่างดี การอ่านจึงมีความสำคัญอย่างมากผู้ที่มิทักษะในการอ่านหรือมีความสามารถในการอ่านกล่าวคือสามารถอ่านได้มาก อ่านได้เร็ว อ่านได้ถูกต้อง จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ย่อมมีโอกาสในชีวิตหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านการประกอบอาชีพ ด้านการศึกษาหาความรู้ ตลอดจนด้านการรับข้อมูลข่าวสารได้กว้างไกลและทันสมัยกว่าผู้ที่ขาดทักษะในการอ่านอย่างแน่นอน

การอ่านจึงเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่ง แต่การที่จะพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะการอ่านจับใจความสำคัญ ถือว่าเป็นทักษะการอ่านขั้นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการอ่านในระดับขั้นที่สูงต่อไป เพราะถ้าหากนักเรียนไม่สามารถจับใจความสำคัญได้ก็จะทำให้ไม่เข้าใจเรื่องที่อ่านได้ เพราะการอ่านจับใจความสำคัญช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจถึงแก่นเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้องและสำหรับผู้เรียนในรายวิชาต่าง ๆ ทุกสาขาวิชาจำเป็นต้องใช้ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ดังนั้นหากผู้เรียนขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญแล้วนั้น ผู้เรียนก็จะไม่สามารถสรุปสาระสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ ดังที่ แวมมยุรา เหมือนนิล (2542, น. 17) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญ สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นความเข้าใจเรื่องที่อ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการอ่านระดับสูงต่อไป ถ้านักเรียนจับใจความเรื่องที่อ่านไม่ได้ก็คงไม่สามารถอ่านเพื่อวิจารณ์ว่าเรื่องนั้นดีหรือไม่ดีได้ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2551, น. 417) กล่าวถึงความสำเร็จในการเรียนของนักเรียน ขึ้นอยู่ที่ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ถ้านักเรียนอ่านไม่เข้าใจและจับใจความสำคัญไม่ได้จะเปื้อนหน่วยต่อการเรียน และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการอ่าน ไม่เกิดนิสัยรักการอ่าน และส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

แม้ว่าทักษะการอ่านจะมีความสำคัญดังกล่าวข้างต้น แต่ในปัจจุบันพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจ และขาดทักษะในการอ่านโดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านจับใจความสำคัญ ในรายวิชาภาษาไทย (พันธุ์ทิพย์ เกื้อเพชรแก้ว, 2545, น.53) กล่าวคือ นักเรียนอ่านหนังสือไม่เข้าใจ ไม่สามารถจับใจความสำคัญได้ จากปัญหาดังกล่าว ทำให้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความสนใจศึกษา

ถึงปัญหาในการอ่านจับใจความไว้เป็นจำนวนมาก อาทิ นักเรียนไม่มีนิสัยรักการอ่าน และไม่ชอบอ่าน สาเหตุประการแรกอาจมาจากปัจจุบันที่สื่อประเภทอื่น ๆ เช่น โทรศัพท์ ทีวี ทัศน คอมพิวเตอร์ ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็นสื่อที่นักเรียนให้ความสนใจมากกว่าเพราะอ่านง่ายความสะดวกให้นักเรียนได้เรียนรู้ และรับข่าวสารได้รวดเร็ว จึงทำให้นักเรียนสูญเสียเวลาที่จะอ่านหนังสือไป ประการที่สองคือนักเรียนขาดการปลูกฝังให้มีความรักการอ่านซึ่งสาเหตุอาจมาจากผู้ปกครองหรือครูอาจารย์ที่ละเลยมาตั้งแต่ต้นทำให้เกิดผลตามมา คือนักเรียนอ่านหนังสือน้อยมาก หรืออ่านแต่สิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ (กานต์ธิดา แก้วกาม, 2556, น.3) และเมื่อพิจารณาถึงลงไปจะพบปัญหาในการสอนอ่าน หนึ่งในนั้นคือการอ่านจับใจความสำคัญ นักเรียนจำนวนมากประสบปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องจากอ่านหนังสือ แล้วไม่เข้าใจ ไม่สามารถสรุปหรือจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

จากสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยที่ยังไม่ประสบผลสำเร็จ ดังจะเห็นได้จากการประเมินระดับคุณภาพการศึกษาระดับชาติ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของแต่ละระดับชั้นอยู่ในระดับต่ำ ประกอบกับผลการประเมินนักเรียนนานาชาติ (Program for International Students Assessment : PISA) ด้านทักษะการอ่านในการประเมินสมรรถนะทางอ่านของ PISA จะไม่ทดสอบการอ่านทั่วไป เช่น อ่านออก อ่านคล่อง การแบ่งวรรคตอน ฯลฯ เนื่องจากเชื่อว่านักเรียนที่จบการศึกษาภาคบังคับ (ม.3) (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จะต้องมีความรู้พื้นฐานเป็นอย่างไรดี แต่จะประเมินความสามารถในการทำความเข้าใจสิ่งที่อ่าน การตีความ วิเคราะห์เนื้อเรื่องและ รูปแบบของข้อความที่สัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่อยู่ รวมไปถึงความสามารถในการประเมินคุณค่า และแสดงความคิดเห็นหรือ ประเทศไทย มีผลคะแนน PISA 2022 ด้านการอ่านเฉลี่ยเท่ากับ 379 เมื่อเปรียบเทียบกับ PISA 2018 ที่มีคะแนนเฉลี่ย 393 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนไทยมีความสามารถทางการอ่านลดลง

นักวิชาการศึกษาหลายท่านจึงได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพเพื่อศึกษาว่ารูปแบบใดจะเหมาะสมกับการสอนเนื้อหาวิชาใด และเนื้อหาใดที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนมากที่สุด มีการใช้เทคนิคการสอนเพื่อให้เกิดความรู้ในกระบวนการแก้ปัญหาอยู่หลายวิธี ซึ่งเป็นวิธีที่คล้ายคลึงกันและอาศัยหลักการเดียวกัน อาทิ การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Learning) แบบระดมสมอง (Brainstorming) แบบสะท้อนคิด (Student's Reflection) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เทคนิค SQ4R เทคนิค KWL Plus เทคนิคบันได 5 ขั้น เทคนิคบันได 6 ขั้น

จุดประสงค์หลักของการอ่านหนังสือ คือ เพื่อรู้เรื่องราวที่อ่าน หรือที่เรียกว่า “อ่านเอาเรื่อง” เพราะถ้าผู้เรียนอ่านหนังสือแล้วไม่รู้เรื่องหรือไม่ได้เรื่อง การอ่านก็จะล้มเหลว การที่ผู้เรียนจะอ่านรู้เรื่องจากการอ่านหรือไม่เพียงไร ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยข้อแรก คือ การรู้จักจับใจความสำคัญ

เรื่องที่อ่าน ถ้าผู้เรียนรู้จักจับใจความส่วนรวมและใจความสำคัญของสิ่งที่อ่านได้ ก็จะทำให้ผู้เรียนรู้เรื่องได้แจ่มแจ้ง ถูกต้อง และรวดเร็ว

จากผลการสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) และผลการประเมินด้านการอ่านและเขียนของโรงเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอนอยู่ ทำให้ทราบว่าผู้เรียนจำนวนมากยังขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของเรื่อง ไม่สามารถจับประเด็น หรือลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง ไม่สามารถถ่ายทอดในใจความสำคัญจากการอ่านของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจน ไม่มีความมั่นใจในการตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็น (รายงานผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (โรงเรียนตากพิทยาคม, 2566, น.102) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงสาเหตุที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญต่ำ พบว่า เกิดจากผู้เรียนไม่มีนิสัยรักการอ่าน ไม่ได้ให้ความสนใจ และมีสมาธิอย่างแท้จริงต่อเรื่องที่อ่าน ไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียนเท่าที่ควร แต่สาเหตุที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านจับใจความสำคัญมีระดับต่ำ เป็นเพราะการอ่านไม่ใช่เพียงแต่ผู้เรียนไม่มีนิสัยรักการอ่านเท่านั้น เพราะถ้ามองให้ลึกลงไปในการสอนของครูผู้สอนอาจมีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาผู้เรียนอ่านหนังสือแล้วไม่เข้าใจ ไม่สามารถสรุปหรือจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ ซึ่ง สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2545, น. 8) กล่าวถึงปัญหาเกี่ยวกับตัวครูผู้สอนว่า ครูไม่เข้าใจวิธีการสอนอ่านอย่างแท้จริง ส่วนมากจะกำหนดวัตถุประสงค์ให้นักเรียนอ่านเรื่องโดยไม่มีวัตถุประสงค์อื่น เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการอ่านในลักษณะต่าง ๆ เพราะครูภาษาไทยมีความรู้ในเรื่องเกี่ยวกับที่สอนอ่านไม่เพียงพอ เช่น จิตวิทยาการอ่าน วิธีการสอนอ่านตามจุดมุ่งหมายเฉพาะ และเทคนิควิธีหรือวิธีสอนต่าง ๆ ดังนั้น ครูผู้สอนควรหาวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

ปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน สามารถแก้ไขได้โดยอาศัยความร่วมมือจากครูผู้สอนซึ่งเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อการอ่านของนักเรียน ด้วยการปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ แบบเดิมมาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิด (วัชรฯ เล่าเรียนดี, ประณัฐกิจรุ่งเรือง และอรพิน ศิริสัมพันธ์, 2560, น. 45) ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมให้แก่ปัญหาที่มากกว่าการคิด คำนวณตามปกติ การจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนหาคำตอบได้หลากหลาย การจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียน หาคำตอบได้หลากหลาย และการใช้คำถามที่ส่งเสริมทักษะการคิดระดับสูง รวมไปถึงเลือกใช้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ เหมาะสำหรับการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ เช่น เทคนิค KWL เทคนิค SQ4R เทคนิค 5W1H เทคนิคบันได 6 ขั้น เป็นต้น

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการสอนการอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องจากการอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะเบื้องต้นของการอ่าน เพราะถ้าจับใจความสำคัญไม่ได้ก็ย่อมไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน หากต้องใช้ประโยชน์จากการอ่านนั้นก็ต้องกลับมาอ่านกันใหม่ และต้องการทดลองใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ที่พัฒนาขึ้นโดย เสกสรรค์ ผลวัฒน์ อาจารย์สอนวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นวิธีการอ่านที่ดำเนินการตาม 6 ขั้นตอน โดยเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ มีแนวทางปฏิบัติตามบันไดขั้นที่ 1 การอ่านเรื่องให้จบ ตั้งคำถาม 5W1H บันไดขั้นที่ 2 การหาคำสำคัญ (Key Words) บันไดขั้นที่ 3 ตัดส่วนขยายในความสำคัญทั้ง บันไดขั้นที่ 4 การเติมคำเชื่อมหาส่วนขยายใจความสำคัญ บันไดขั้นที่ 5 การสังเกตคำเชื่อมแสดงความขัดแย้ง บันไดขั้นที่ 6 การหาใจความสำคัญทุกบทอ่าน (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2564, น. 6-22) ซึ่งเทคนิคดังกล่าวจะสามารถให้นักเรียนตอบคำถามจากงานเขียนได้ดียิ่งขึ้น จากการที่นักเรียนรู้ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร รู้จักการสังเกตคำสำคัญและตัดส่วนขยาย จากการศึกษางานวิจัยที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น เช่น สุวิพงษ์กร โพธิ์สาระ (2566) ศึกษาการพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนเตือ อำเภอสว่างคอม จังหวัดอุดรธานี พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่วน พิษชาอร มินทยักษ์ (2565) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการอ่านด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับแบบฝึกหัดออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Liveworksheets สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

นอกจากนี้ผู้วิจัยมีความสนใจในการใช้สื่อการสอนเข้ามาประกอบ เพราะนอกจากรูปแบบเทคนิค และวิธีการสอนที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาแล้ว การเลือกใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ จดจ่อในเนื้อหาบทเรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสื่อการสอนเป็นตัวกลางที่ช่วยนำและถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนหรือแหล่งความรู้ไปยังผู้เรียน ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนที่ตั้งไว้ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้การสอนให้สูงขึ้น ประหยัดเวลาในการเรียนรู้ อีกทั้งสื่อยังสามารถทดแทนการสอนของผู้สอนได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมสื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับช่วยวัย ความสนใจและบริบทของผู้เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ใฝ่รู้ในบทเรียนผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ อันได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวัสดุอุปกรณ์ สื่อทัศนูปกรณ์ สื่อกิจกรรมและสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้ (กรมวิชาการ, 2545, น. 12) ซึ่งคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนนับเป็นสิ่งสำคัญมากในทุกการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องนำเทคนิค วิธีการสอน หรือทฤษฎีการสอนและนวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนนำสื่อและเทคโนโลยีการศึกษามาช่วยแก้ปัญหาการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น (สุภาณี เสงศรี, 2561)

ในปัจจุบันเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว เกมก็มีรูปแบบที่พัฒนาหลากหลายมากขึ้น มีรูปแบบที่สวยงาม น่าสนใจ และอยู่ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ จึงเกิดเกมรูปแบบที่น่าสนใจรูปแบบหนึ่งขึ้น นั่นคือ “บอร์ดเกม” (Board Game) หรือเกมกระดาน เป็นที่ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน มีลักษณะการเล่นแบบออฟไลน์ กล่าวคือ เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องมาพบเจอกัน (Face to Face) มีหลากหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่นหรือกระดาน มีทั้งเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น และมีทั้งแบบที่มีกติกาการเล่นง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาการเล่นซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธี เข้าช่วยโดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (ฐิติพล ขำประถม, 2558, ออนไลน์) และต้องมีปฏิสัมพันธ์ขณะเล่น เนื่องจากต้องการความคิดเชิง วิพากษ์ ต้องเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จึงจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กัน เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากัน การแก้ปัญหาหรือร่วมมือกัน (Elizabeth N. Treher, 2011, อ้างถึงใน ปิยะพงษ์ จันโสมลา, 2563, น.6) บอร์ดเกมจึงเป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น สิริมล วัฒนบุตร (2566) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่วน พนิตนันท์ เขตวิทย์ (2565) ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบนาทก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนเรียน

จากการศึกษางานวิจัยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านที่จะช่วยแก้ปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญได้ดี เป็นการต่อยอดความสามารถของผู้เรียนให้มีเทคนิคที่หลากหลายและสามารถนำแต่ละเทคนิคมาใช้ในการจับใจความ โดยพิจารณาจากบริบท สถานการณ์ เนื้อความ ที่ปรากฏในบทอ่าน แต่เนื่องด้วยธรรมชาติของผู้เรียนที่ไม่ชอบอ่านข้อความที่มีเนื้อหายาว ๆ เป้าหมายการอ่านจากหนังสือเรียน ที่บางครั้งไม่สามารถเข้าใจได้เองได้ จึงต้องมีการนำบอร์ดเกม ที่เป็นสื่อการสอนที่มีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียน ดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เกิดความเข้าใจง่าย เข้ากับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไปในอนาคต

ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจจะพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก อันเป็นประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนและครูผู้สอน และเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ได้พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. ได้ทราบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
4. ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีขอบเขตการวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในรายวิชาภาษาไทย ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 การอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้ให้ข้อมูลในการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ประกอบด้วย

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผล จำนวน 1 คน

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 คน

1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม

3. ผู้ให้ข้อมูลในการหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ คุณสมบัติคือนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

3.1 ผู้ให้ข้อมูลในการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมแบบรายบุคคล เป็นนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน ที่มีระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน

3.2 ผู้ให้ข้อมูลในการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมแบบกลุ่ม เป็นนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน ที่มีระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน

3.3 ผู้ให้ข้อมูลในการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมแบบภาคสนามของการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนตากพิทยาคม ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

2. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 14 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 525 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในรายวิชาภาษาไทย ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 การอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านเนื้อหา จำนวน 4 ข้อ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผล จำนวน 7 ข้อ 3) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 4 ข้อ

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ** หมายถึง ระดับการอ่านของผู้เรียนที่สามารถบอกประเด็นสำคัญของเรื่องโดยแยกใจความสำคัญออกจากใจความขยาย เรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน และสรุปข้อคิดหรือความรู้ที่ได้จากการอ่านเรื่องดังกล่าว วัดได้จากแบบสอบถามความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

2. **เทคนิคบันได 6 ขั้น** หมายถึง การอ่านเพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมด ผู้อ่านต้องอ่านเรื่องที่จะจับใจความสำคัญตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อทำความเข้าใจและได้ภาพรวมของเนื้อหาของเรื่องที่อ่าน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 เทคนิคบันไดขั้นที่ 1 การอ่านเรื่องให้จบ โดยตั้งคำถาม 5W1H

2.2 เทคนิคบันไดขั้นที่ 2 การหาคำสำคัญ (Key Words)

2.3 เทคนิคบันไดขั้นที่ 3 ตัดส่วนขยายใจความทิ้ง

2.4 เทคนิคบันไดขั้นที่ 4 เติมคำเชื่อมหาส่วนขยายใจความสำคัญ

2.5 เทคนิคบันไดขั้นที่ 5 สังเกตคำหรือกลุ่มคำแสดงความขัดแย้งหรือตรงข้ามกันที่ปรากฏในย่อหน้า

2.6 เทคนิคบันไดขั้นที่ 6 การหาใจความสำคัญทุกบทอ่าน

3. **บอร์ดเกม** หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบมีกระดานและไม่มีกระดาน มีกฎ กติกาหรือข้อตกลงในการเล่นอย่างชัดเจน มีอุปกรณ์ในการเล่น เป็นเกมที่เน้นฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เล่นด้วยกัน โดยมีลักษณะเป็นการทดสอบการตัดสินใจแล้วให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์และตอบคำถามตามการ์ด ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 บอร์ดเกม ได้แก่ บอร์ดเกมถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง บอร์ดเกมตะลุยตำนานนิทานพื้นบ้านไทย

บอร์ดเกมโกนัน ยอดนักสืบตัวจิ๋ว บอร์ดเกมไขความลับฉบับวรรณคดี และบอร์ดเกม CSI หน่วยสืบคดี
ลับภาษาไทย

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม หมายถึง แนวทางในการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น และบอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนซึ่งมีผู้วิจัยได้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันค้นหาใจความสำคัญบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

4.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิมสร้าง/กระตุ้นความสนใจ หรือเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการใช้กิจกรรมที่อยู่ในความสนใจ ของนักเรียน

4.2 ขั้นสอน เป็นการนำเสนอความคิดรวบยอดใหม่หรือบทเรียนใหม่ อาจเป็นการสอนตรงหรือจัดในรูปแบบของการอภิปราย และสอนโดยครูเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียนโดยมีกระบวนการสอนแบบบรรยาย สาธิต อธิบายแสดงเหตุผลและใช้คำถามถาม

4.3 ขั้นแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เป็นขั้นตอนการจัดกลุ่ม หรือจัดทีมของนักเรียนโดยแบ่งกลุ่ม 3-5 คน โดยจัดให้แต่ละความสามารถและทีมจะต้องช่วยกันและกัน ในการเตรียมความพร้อมและความเข้มแข็งให้สมาชิกทุกคน

4.4 ขั้นแข่งขันเกม (ใช้บอร์ดเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น)

4.4.1 ขั้นนำเสนอเกม คือขั้นชี้แจงวิธีการเล่นบอร์ดเกม และกติกาการเล่นบอร์ดเกม เป็นขั้นตอนกระตุ้นความคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียนหรือเกมที่เล่น

4.4.2 ขั้นสอน คือ ขั้นที่นักเรียนจะเล่นตามกติกาบอร์ดเกม โดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน

4.4.3 ขั้นสรุป คือ ขั้นที่มีการใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้หรือสาระที่นักเรียนได้รับจากการเล่นบอร์ดเกม เป็นขั้นตอนที่ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นความรู้ กระบวนการเล่นบอร์ดเกม ความรู้สึก

4.5 ขั้นประเมินผล คือขั้นการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เป็นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ในด้านความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ กำหนดภาระงานที่สอดคล้องกับหัวข้อในบอร์ดเกม

5. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตามเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ผู้เรียนทุกคนได้ทำกิจกรรมที่แสดงถึงสมรรถนะความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

80 ตัวที่สอง หมายถึง ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ผู้เรียนทำวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

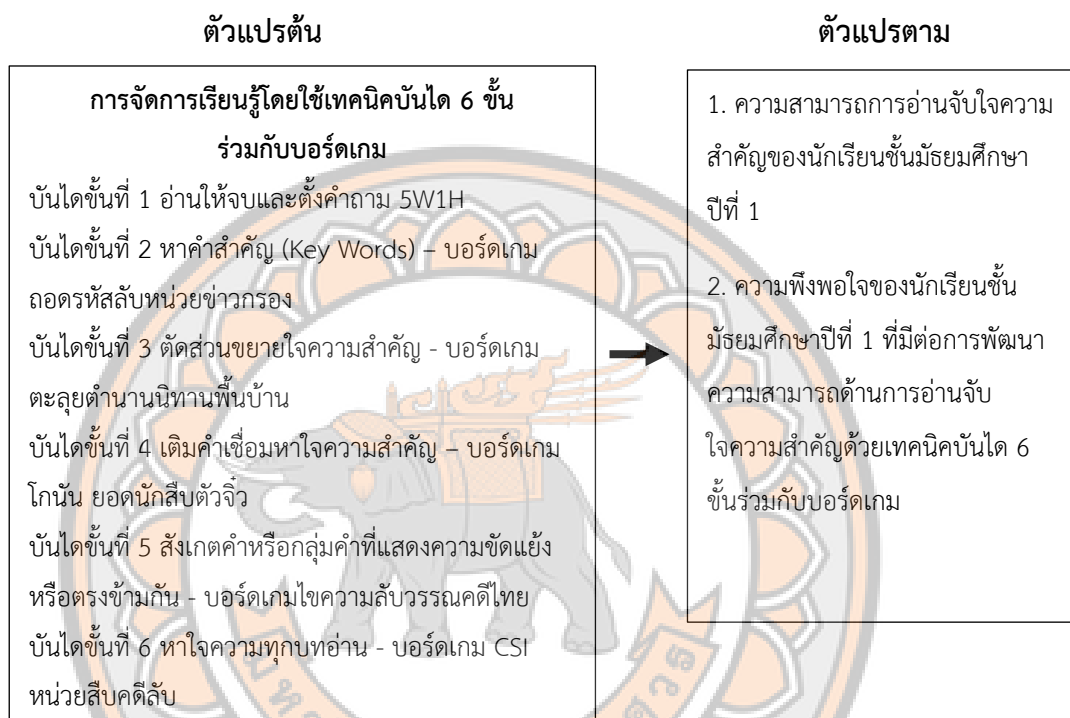
6. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งวัดได้จากการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สอบถามความคิดเห็นใน 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

สมมติฐานการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ด มีความเหมาะสมในระดับมากขึ้นไป
2. ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากขึ้นไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนตากพิทยาคม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความสำคัญ
 - 3.1 ความหมายของการอ่าน
 - 3.2 ความสำคัญของการอ่าน
 - 3.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
 - 3.4 ประโยชน์ของการอ่าน
 - 3.5 ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ
 - 3.6 ประเภทของการอ่านจับใจความสำคัญ
 - 3.7 หลักการอ่านจับใจความสำคัญ
 - 3.8 ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ
 - 3.9 ประโยชน์ของการอ่านจับใจความสำคัญ
 - 3.10 แนวการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคบันได 6 ขั้น
 - 4.1 ลักษณะของข้อความในแต่ละย่อหน้า
 - 4.2 วิธีการอ่านจับใจความสำคัญตามเทคนิคบันได 6 ขั้น
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม
 - 5.1 ความเป็นมาของบอร์ดเกม
 - 5.2 ความหมายของบอร์ดเกม
 - 5.3 ประเภทของบอร์ดเกม
 - 5.4 หลักการออกแบบบอร์ดเกม
 - 5.5 ประโยชน์ของบอร์ดเกม
 - 5.6 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
 - 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 6.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 6.3 การสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจ
 - 6.4 การประเมินความพึงพอใจ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรโดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การอ่านเชิงวิเคราะห์ที่อยู่ในสาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน โดยได้มีการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดชั้นปีและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 1 การอ่าน ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ.กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 17-18)

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 การอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ระดับชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้ถูกต้องเหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน	● การอ่านออกเสียงประกอบด้วย - บทร้อยแก้วที่เป็นบทบรรยาย - บทร้อยกรอง เช่น กลอนสุภาพ กลอนสักวา กาพย์ยานี 11 กาพย์ฉิ่ง 16 กาพย์สุรางคนางค์ 28 และโคลงสี่สุภาพ ● การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น - เรื่องเล่าจากประสบการณ์ - เรื่องสั้น - บทสนทนา - นิทานชาดก - วรรณคดีในบทเรียน
	2. จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน	
	3. ระบุเหตุและผล และข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน	
	4. ระบุและอธิบายคำเปรียบเทียบกับคำที่มีหลายความหมายในบริบทต่าง ๆ จากการอ่าน	

ตาราง 1 (ต่อ)

ระดับชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	5. ตีความคำยากในเอกสารวิชาการ โดยพิจารณาจากบริบท	- งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ - บทความ
	6. ระบุข้อสังเกตและความสมเหตุ สมผลของงานเขียนประเภท ชักจูง โน้มน้าวใจ	- สารคดี - บันทึกคดี - เอกสารทางวิชาการที่มีคำ ประโยคและข้อความที่ต้องใช้ บริบทช่วยพิจารณาความหมาย
	7. ปฏิบัติตามคู่มือแนะนำวิธีการใช้ งานของเครื่องมือหรือเครื่องใช้ใน ระดับที่ยากขึ้น	- งานเขียนประเภทชักจูงโน้มน้าวใจเชิงสร้างสรรค์ ● การอ่านและปฏิบัติตาม เอกสารคู่มือ
	8. วิเคราะห์คุณค่าที่ได้รับจากการ อ่าน งานเขียนอย่างหลากหลายเพื่อ นำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิต	● การอ่านหนังสือตามความ สนใจ เช่น - หนังสือที่นักเรียนสนใจ และเหมาะสมกับวัย - หนังสืออ่านที่ครูและ นักเรียนกำหนด ร่วมกัน
	9. มีมารยาทในการอ่าน	● มารยาทในการอ่าน

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนตากพิทยาคม เป็นหลักสูตรที่สร้างขึ้นเพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานสอดคล้องกับสภาพความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการและมีจุดประสงค์ที่จะพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนทุกคนให้มีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดตามที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อแก้ไขปัญหาและส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนต่อไป

2. หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนตากพิทยาคม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

วิสัยทัศน์

อ่าน เขียน ฟัง ดู พูดเป็น เน้นวิเคราะห์ ไพเราะภาษา เห็นคุณค่าภาษา ภูมิปัญญาไทย
ภูมิใจและอนุรักษ์ภาษาประจำชาติ

พันธกิจ

1. พัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูดที่ถูกต้องตรงตามหลักภาษาไทย
2. พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาไทยที่มีกระบวนการคิดวิเคราะห์
3. พัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารที่มีความไพเราะสละสลวย
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าภาษาไทยและภูมิปัญญาไทย
5. เสริมสร้างความภาคภูมิใจในภาษาไทยและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ภาษาไทย

เป้าประสงค์

1. ครูจัดการเรียนการสอนมุ่งพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูดอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้และแผนปฏิบัติงานประจำปีที่สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการใช้ภาษาไทยได้อย่างไพเราะสละสลวย
4. ผู้เรียนเห็นคุณค่าและภูมิปัญญาของภาษาไทย
5. ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ภาษาไทย

กลยุทธ์

พัฒนาประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ เห็นคุณค่าและภูมิปัญญาทางภาษา ร่วมอนุรักษ์จรรโลงภาษาไทย

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน รหัสวิชา ท21102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 เวลา 60 ชั่วโมง จำนวน 1.5 หน่วย

ศึกษาการอ่านออกเสียงทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองได้ถูกต้องเหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน การจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน การระบุเหตุและผล และข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน การระบุและการอธิบายคำเปรียบเทียบกับคำที่มีความหมายในบริบทต่าง ๆ จากการอ่าน การระบุข้อสังเกตและความสมเหตุสมผลของงานเขียนประเภทชักจูงโน้มน้าวใจ การปฏิบัติตามคู่มือแนะนำวิธีการใช้งานของเครื่องมือหรือเครื่องใช้ในระดับที่ยากขึ้น การวิเคราะห์คุณค่าที่ได้รับจากการอ่านงานเขียนอย่างหลากหลายเพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาชีวิต ศึกษารูปแบบการเขียนเรียงความ ย่อความ การเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสาระจากสื่อที่ได้รับ การเขียนรายงานการศึกษาค้นคว้าและโครงการงานศึกษาหลักการพูดแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์เกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู การประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อที่มีเนื้อหาโน้มน้าวใจ และการพูดรายงานเรื่องหรือประเด็นที่ศึกษาค้นคว้าจากการฟัง การดู และการสนทนา ศึกษาหลักการใช้ภาษาไทย โดยศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค ศึกษาการแต่งบทร้อยกรองประเภทกาพย์ยานี 11 และการจำแนกและใช้สำนวนที่เป็นคำพังเพยและสุภาษิต ศึกษาวิธีการสรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน การวิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านพร้อมยกเหตุผลประกอบ การอธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน และการสรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ใช้ทักษะและกระบวนการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด ในการสร้างความรู้เขียนและพูดสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ พัฒนาประสิทธิภาพการฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ใช้ทักษะกระบวนการหลักเกณฑ์ทางภาษา เพื่อศึกษาเสียงในภาษาการสร้างคำไทย ระดับของภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

เพื่อพัฒนาความรู้พื้นฐานภาษาไทยทั้งสาระการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษา และวรรณกรรม ให้เห็นคุณค่าและความงดงามของภาษาและวรรณคดีวรรณกรรมไทย มีความซาบซึ้ง เกิดความรักความภาคภูมิใจ มีความห่วงใยและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ภาษาไทย อันเป็นภาษาประจำชาติ

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านเป็นกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้ไม่ว่านักเรียนจะอ่านเพื่อค้นคว้าความรู้ อ่านเพื่อความเพลิดเพลินและอ่านเพื่อจรรโลงใจ อ่านแล้วตอบสนองความต้องการเหล่านั้นได้ ซึ่งการอ่านจะประสบผลสำเร็จได้นั้น ผู้อ่านควรศึกษาความรู้เกี่ยวกับการอ่านก่อนเสมอ เพื่อเป็นแนวทางในการอ่านได้อย่างเหมาะสม

3.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นกระบวนการที่สำคัญในการรับความรู้ มนุษย์เราจะมีความสามารถในการเข้าใจความหมายของตัวอักษรในสิ่งพิมพ์ ตลอดจนสัญลักษณ์ต่าง ๆ (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542, น. 1) ซึ่งการเข้าใจความหมายของมนุษย์ไม่ใช่เพียงแต่การเข้าใจเนื้อเรื่อง แต่มนุษย์สามารถที่จะแปลความตีความขยายความจากสิ่งที่เห็นได้ โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ ประมวลออกมาเป็นความรู้ ความคิดและนำไปใช้ ประโยชน์ในการสื่อสารต่อไป หน่วยงานและนักวิชาการได้อธิบายความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2532, น. 80) กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การแปลตัวอักษร (สัญลักษณ์) ออกมาเป็นคำพูด (เสียง) และความหมายที่ใช้สื่อความคิดระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน (ผู้ฟัง) ซึ่งบางครั้งไม่จำเป็นต้องออกเสียงก็เข้าใจกันได้

ทัศนีย์ ศุภเมธี (2542, น. 79) กล่าวว่า การอ่านคือการแปลสัญลักษณ์ที่เขียนหรือพิมพ์ ให้มีความหมายออกมาเป็นสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ในภาษาไทยคือ คำ ข้อความ จึงเป็นเรื่องสำคัญมากในการสอนอ่านแก่เด็กแรกเรียน นักเรียนจะต้องเข้าใจความหมายและนำไปใช้ในการฟัง พูด และเขียนได้อย่างถูกต้อง

กรมวิชาการ (2542, น. 46) กล่าวถึงความหมายของการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่ผู้อ่านรับรู้ตัวอักษรและสัญลักษณ์ ตลอดจนค้นคว้าความหมาย ความเข้าใจ แล้วแปลความหมายในสิ่งที่รับรู้มานั้นเป็นความคิดซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์เดิม และจินตนาการของผู้อ่านเอง มาช่วยพิจารณาความหมายของสิ่งที่อ่านนั้น จนเกิดความเข้าใจ ในที่สุดการอ่านจึงเป็นสื่อความหมายระหว่างผู้อ่านกับผู้เขียนโดยมีข้อเขียนเป็นสื่อกลาง

แมนมาศ ขวลิต (2544, น. 9) กล่าวถึงการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองในการรับสารซึ่งแสดงด้วยถ้อยคำที่เขียนลงไว้เป็นลายลักษณ์และอักษร โดยใช้อวัยวะสำหรับรับสาร คือ ตา เมื่อสมองรับภาพลักษณ์หรืออักษรมาแล้ว สมองจะจดลงในหน่วยความจำ ทันที และบอกให้ได้ทันทีว่า “รู้” หรือ “ไม่รู้” อัตราความเร็วของกระบวนการในการรับสารจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้เดิมของผู้อ่าน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, น. 1364) อธิบายว่า การอ่านหมายถึง ว่าตามตัวหนังสือ สังเกตหรือพิจารณาดูเพื่อให้เข้าใจ คิด และนับ

ดูบิน (Dubin, 1982, P. 7) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน คือ การเสนอ ความหมายและการรับรู้ความหมายจากสิ่งที่อ่าน โดยที่ผู้อ่านจะนำความรู้ประสบการณ์และความรู้สึกของตนมาใช้ทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน

จากทัศนะดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการรับข้อมูลโดยการแปล ความหมายจากตัวอักษรและสัญลักษณ์ โดยอาศัยประสบการณ์เดิมและจินตนาการมาพัฒนา ความรู้ สติปัญญาและจิตใจบุคคล จนเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่านและนำไปใช้ในการฟัง พูดและเขียนได้อย่างถูกต้อง

3.2 ความสำคัญของการอ่าน

ปัจจุบันนี้โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะในส่วนของข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ วิธีที่สำคัญที่สุดในการที่จะทราบข่าวสารนั้นได้ คือ การอ่าน เพราะการอ่านเป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิตมนุษย์ ในการแสวงหาความรู้ทางด้านการศึกษาและยังเพิ่มพูนความรู้ช่วยในการพัฒนาทาง สติปัญญาและการตัดสินใจในสิ่งที่สำคัญในขณะเดียวกันการอ่านยังมีบทบาทต่อการดำรงชีวิตในแง่ของการสร้าง ประสบการณ์ใหม่ ๆ การก้าวทันวิทยาการก้าวทันโลกที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงได้ ทุกเวลา และมีบทบาทที่เกี่ยวข้องต่อคนทุกคน

สนิท ตั้งทวี (2538, น. 279) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็น กระบวนการอันสำคัญในการแสวงหาความรู้ของมนุษย์ ยิ่งในปัจจุบันความเจริญทางด้านการพิมพ์ สูงขึ้น วิทยาการต่าง ๆ ล้วนออกมาในรูปของสิ่งพิมพ์ การอ่านจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้วิชาการได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง

ศิวกันท์ ปทุมสูติ (2540, น. 15) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านช่วย เพิ่มพูนความรู้ ความคิด ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการการพัฒนาชีวิตในทางที่ดีงาม และยังช่วยประสาน ความรู้ของมนุษย์ ทุกชาติ ทุกภาษาเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดการพัฒนาส่งที่เป็นประโยชน์มากมาย

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542, น. 3) อธิบายความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่าน มีความสำคัญต่อชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่เล็กจนโต สำคัญต่อการพัฒนาอาชีพและการศึกษานับว่า การอ่านเป็นหัวใจสำคัญในการเรียนการสอน ดังนั้น การอ่านจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องฝึกให้เกิด ความชำนาญ เพื่อสะสมประสบการณ์ทำให้เกิดความคิดที่กว้างขวาง เข้าใจเรื่องที่อ่านได้รวดเร็วและ ถูกต้อง

บรรเทา กิตติศักดิ์ (2541, น. 256) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

1. การอ่านช่วย พัฒนาสติปัญญาของมนุษย์ ทำให้เกิดความรู้ ความคิด ประสบการณ์ชีวิต ในด้านต่าง ๆ

2. การอ่านทำให้เป็นคนฉลาดเฉลียวและทันต่อเหตุการณ์ เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพชีวิตเกี่ยวกับการประพฤติปฏิบัติในสังคมและการงานอาชีพ ทำให้ประสบผลสำเร็จในการดำเนินชีวิต

3. การอ่านช่วยให้ความรื่นรมย์ สนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดและเป็นเครื่องมือในการศึกษา

4. การอ่านเป็นเครื่องมือเพิ่มพูนประสบการณ์ทำให้ได้ความรู้ ความคิดอันเป็นพื้นฐานให้เกิดการสังเคราะห์ความรู้ใหม่ไม่สิ้นสุด

วรรณิ โสมประยูร (2533, น. 128) ได้กล่าวความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการศึกษาเล่าเรียนทุกระดับ ผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาสาระของวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ตนเองได้รับความรู้และประสบการณ์ตามต้องการในชีวิตประจำวันโดยทั่วไป คนเราต้องอาศัยการอ่านเพื่อติดต่อทำความเข้าใจกับบุคคลอื่นร่วมไปกับทักษะการฟัง การพูด และการเขียน ทั้งในด้านการกิจส่วนตัว และการประกอบอาชีพการงานต่าง ๆ

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาหยัน อิมสำราญ (2548, น. 91) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านหนังสือทำให้ผู้อ่านได้รับสาระความรู้ต่าง ๆ รู้ทันต่อเหตุการณ์และความก้าวหน้าของโลกได้เช่นเดียวกับการรับสารจากวิทยุ โทรทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ หนังสือเป็นสื่อที่ดีที่สุด ใช้ง่ายที่สุดและมีราคาถูกที่สุด บุคคลทั่วไปควรใช้เพื่อศึกษาหาความรู้และความเพลิดเพลิน การอ่านหนังสือเป็นการฝึกให้สมองได้คิดและเกิดสมาธิหากมีการฝึกอย่างต่อเนื่องจะทำให้ทักษะด้านนี้พัฒนาและเกิดผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น สามารถสร้างความคิดและจินตนาการได้เอง ในขณะที่วิทยุ โทรทัศน์จะจำกัดความคิดของผู้อ่าน ดังนั้นการอ่านหนังสือ จึงทำให้ผู้อ่านมีอิสระทางความคิดได้ดีกว่าการใช้สื่อชนิดอื่น

มณีนรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2548, น. 19) ได้อธิบายความสำคัญของการอ่านไว้ว่า การอ่านช่วยเพิ่มพูนความรู้ความสามารถของผู้อ่าน การอ่านมากทำให้ผู้นั้นเป็นผู้ที่มีความรอบรู้ที่สำคัญทำให้คนมีความคิดกว้างไกลและมีวิสัยทัศน์ เนื่องจากการอ่านเป็นการจุดประกายความคิดของผู้อ่าน ทำให้เกิดการพัฒนาทางสติปัญญา ด้วยการนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปบูรณาการกับความคิดของตนเอง เกิดความคิดใหม่ในการพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การอ่าน คือ การรับรู้ความหมาย และสร้างความเข้าใจจากตัวอักษรหรือสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่จะทำให้ผู้อ่านมีความรู้ ความเข้าใจและเป็นคนทันสมัย รู้ทันต่อเหตุการณ์และความก้าวหน้าของโลก การอ่านเป็นกระบวนการแสวงหาความรู้ที่สำคัญในการเพิ่มพูนความรู้ ความคิดที่กว้างขวางและมีการพัฒนาชีวิตที่ดีและมีประโยชน์ ดังนั้นการอ่านจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะต้องฝึกให้เกิดความชำนาญ

3.3 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

การอ่านที่ดีนั้น ผู้อ่านควรมีจุดมุ่งหมายในการอ่านที่ชัดเจนว่าต้องการรู้สิ่งใดจากการอ่าน เพราะจุดมุ่งหมายของการอ่านนั้นมีอยู่หลายประการ หากผู้อ่านกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน จะช่วยให้การอ่านเป็นไปตามทิศทางที่ต้องการ ไม่ต้องเสียเวลาไปอย่างเปล่าประโยชน์ และยังช่วยให้การอ่านมีประสิทธิภาพ

จุดมุ่งหมายของการอ่านนั้นสามารถแบ่งได้หลายประการ เช่น การอ่านเพื่อความรู้ อ่านเพื่อต้องการรู้ข่าวสารข้อมูล อ่านเพื่อการแก้ไขปัญหา อ่านเพื่อการค้นคว้าวิจัย อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน อ่านเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน อ่านเพื่อเป็นที่ยอมรับทางสังคม และอ่านเพื่อปรับปรุงอาชีพและบุคลิกภาพ เป็นต้น จะเห็นว่าจุดมุ่งหมายของการอ่านมีหลายประการ ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้อ่านเป็นหลัก

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2532, น. 109) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กเรื่องใหญ่ จุดประสงค์ที่มาก่อน คือเพื่อให้รู้ เช่น การอ่านสลากยา การอ่าน ตำรา ฯลฯ และเพื่อให้เกิดความบันเทิง การอ่านเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน หนังสือสามารถสร้างจินตนาการและเร้าอารมณ์ของผู้อ่านให้คล้อยตามและเกิดความสนุกสนานได้เป็นอย่างดี

สนธิ ตั้งทวี (2538, น. 279) แสดงความเห็นเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายการอ่านไว้ว่า เพื่อศึกษาหาความรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ โดยละเอียดหรือโดยย่อ เพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น เพื่อต้องการทราบข่าวสารข้อเท็จจริงเพื่อการศึกษาค้นคว้า เพื่อต้องการให้เป็นที่ยอมรับในวงสังคม และเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ลินจง จันทรวราพิทย (2542, น. 12-13) กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการอ่านว่า มีหลายประการ ได้แก่ อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ อ่านเพื่อต้องการทราบข่าวสารข้อเท็จจริง อ่านเพื่อความ สนุกสนานเพลิดเพลิน อ่านเพื่อปฏิบัติตามและแก้ไขปัญหาลต่าง ๆ อ่านเพื่อการศึกษาค้นคว้า จัปสาระความคิด และอ่านเพื่อความก้าวหน้าในอาชีพของตน

พื่อน เปรมพันธ์ (2542, น. 105) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายการอ่านว่า อ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ อ่านเพื่อความบันเทิง

พนิตนันท์ บุญพามี (2542, น. 11-12) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการอ่านว่ามี 4 ประการ คือ อ่านเพื่อความรู้ซึ่งมีวัตถุประสงค์ 5 ประเด็น ได้แก่ 1) หาคำตอบในสิ่งที่สงสัย 2) ศึกษา หาความรู้โดยละเอียด 3) รับรู้ข้อมูลข่าวสารข้อเท็จจริง 4) ศึกษาค้นคว้าเป็นพิเศษ และ 5) รวบรวม ข้อมูลมาทำรายงานจุดมุ่งหมายต่อไปคือ อ่านเพื่อให้เกิดความคิด อ่านเพื่อความบันเทิง คือการอ่านที่คลายความเคร่งเครียดจะช่วยพัฒนาความรู้สึกและพัฒนาอารมณ์ และจุดมุ่งหมายสุดท้ายคืออ่านเพื่อปรับปรุงบุคลิกภาพ การอ่านนี้ช่วยให้ผู้อ่านเข้าสู่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เสริมบุคลิกภาพในการสนทนากับผู้อื่น และสามารถสนทนาได้อย่างราบรื่น

สรุปได้ว่า การอ่านมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาหาความรู้ หาข้อเท็จจริง ศึกษาค้นคว้าในเรื่องราวต่าง ๆ โดยละเอียดหรือโดยย่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวที่อ่านเพื่อ ความบันเทิง ความเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นการคลายเครียดช่วยพัฒนาอารมณ์ตลอดจนอ่านเพื่อปรับปรุงบุคลิกภาพที่สามารถช่วยให้ผู้อ่านเข้าสู่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4 ประโยชน์ของการอ่าน

การอ่านออกเสียงมีประโยชน์หลายประการ เช่น การอ่านออกเสียงในการอ่าน วรรณคดี และวรรณกรรมประเภทร้อยกรอง ไม่ว่าจะเป็นการอ่านเองหรืออ่านให้ผู้อื่นฟัง จะทำให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินซาบซึ้งในบทประพันธ์นั้น ๆ และผู้ฟังได้รับความไพเราะหรืออรรถรสจากการฟัง การอ่านออกเสียง ซึ่งอาจเป็นการอ่านออกเสียงธรรมดาหรืออ่านแบบทำนองเสนาะ ผู้อ่านที่ได้รับการฝึกฝนจะมีท่วงทำนอง สีสานในการอ่านและออกเสียงได้ถูกต้องตามอักขรวิธี ซึ่งสอดคล้องกับฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542, น. 23-24) กล่าวถึงประโยชน์ในการอ่านออกเสียงว่ามีประโยชน์ต่อการประกอบวิชาชีพ เช่น ผู้ประกาศ พิธีกรในงานต่าง ๆ ผู้อ่านต้องฝึกอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดเจน มีจังหวะการเว้นวรรคที่ถูกต้อง ส่วนการอ่านในใจ ต้องอ่านให้เร็วจึงถือว่าเป็นประโยชน์ต่อการอ่านหนังสือได้มากขึ้นในเวลาจำกัด แต่การอ่านเร็วเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ที่สำคัญนั้นคือผู้อ่านจำเป็นต้องจับใจความสำคัญให้ได้ ตอบปัญหาหรือตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ย่อความได้ สรุปความและตีความได้ รวมถึงสามารถแยกข้อเท็จจริงจากข้อคิดเห็นได้ สามารถวิจารณ์ แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลรอบคอบเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการอ่าน

ศรีรัตน์ เพ็งกลิ่นจันทร์ (2536, น. 6) กล่าวถึงประโยชน์ของการอ่านไว้ดังนี้

1. เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์
2. ทำให้มนุษย์เกิดความรู้ ทักษะต่าง ๆ ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิชาชีพ
3. ทำให้มนุษย์เกิดความคิดสร้างสรรค์ ความเพลิดเพลินบันเทิงใจและเกิดความบันเทิงใจ
4. เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
5. ทำให้มนุษย์ทันต่อเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของโลก
6. เป็นการส่งเสริมสุขภาพของมนุษย์
7. ช่วยให้มีมนุษย์แก้ปัญหาสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และปัญหาส่วนตัว

กรมวิชาการ (2546, น. 7-8) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการอ่านไว้ดังนี้

1. เป็นการพัฒนสติปัญญา ให้เกิดความรู้ ความฉลาด เกิดภูมิคุ้มกันที่ดีในชีวิตจิตใจ
2. ทำให้มีความรู้ในวิชาด้านต่าง ๆ อาจเป็นความรู้ทั่วไปหรือความรู้เฉพาะด้านก็ได้ เช่น การอ่านตำราแขนงต่าง ๆ หนังสือคู่มือ หนังสืออ่านประกอบในแขนงวิชาต่าง ๆ
3. ทำให้รอบรู้ทันโลก ทันเหตุการณ์ การอ่านหนังสือพิมพ์ การอ่านการสื่อ สารสนเทศต่าง ๆ การอ่านสื่อเหล่านี้ นอกจากจะทำให้รู้ทันข่าวสารบ้านเมืองและสภาพการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ทั้งภายใน

และภายนอกประเทศแล้ว ยังจะได้ทราบข่าวกีฬา ข่าวกีฬาบันเทิง บทความ วิเคราะห์ตลอดจนโฆษณา สินค้าต่าง ๆ อีกด้วย ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับความเป็นอยู่ให้ เหมาะสมสอดคล้องกับ สภาพสังคมของตนในขณะนั้น ๆ

4. ทำให้ค้นหาคำตอบที่ต้องการได้ การอ่านหนังสือจะช่วยตอบคำถามที่เราข้องใจ สงสัย ต้องการรู้ได้ เช่น อ่านพจนานุกรมเพื่อหาความหมายของคำ อ่านหนังสือกฎหมาย เพื่อต้องการรู้ ข้อปฏิบัติอ่านหนังสือคู่มือแนะวิธีเรียนเพื่อต้องการประสบความสำเร็จในการเรียน เป็นต้น

5. ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน การอ่านหนังสือพิมพ์ที่มีเนื้อหาดี น่าอ่าน น่าสนใจ ย่อมทำให้ ผู้อ่านมีความสุข ความเพลิดเพลิน เกิดอารมณ์คล้อยตามอารมณ์ของเรื่องนั้น ๆ ผ่อนคลายความตึงเครียด ได้ข้อคิดและยังเป็นการยกระดับจิตใจผู้อ่านให้สูงขึ้นได้อีกด้วย เช่น อ่านนิทาน นวนิยาย การ์ตูน และ เรื่องสั้น เป็นต้น

6. ทำให้เกิดทักษะและพัฒนาการในการอ่าน ผู้ที่อ่านหนังสือสม่ำเสมอเกิด ความชำนาญในการอ่าน สามารถอ่านได้เร็วเข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้ง่าย จับใจความได้ถูกต้อง เข้าใจประเด็น สำคัญของเรื่อง และสามารถประเมินคุณค่าเรื่องที่อ่านได้อย่างสมเหตุสมผล เช่น การอ่านบทความ บทความวิจารณ์ สารคดีและเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ

7. ทำให้ชีวิตมีพัฒนาการเป็นชีวิตที่สมบูรณ์ก้าวหน้า ประสบความสำเร็จ ประพฤติดี ประพฤติชอบ ผู้อ่านย่อมมีความรู้เรื่องต่าง ๆ มาก เกิดความรู้ ความคิดที่หลากหลายกว้างไกล สามารถนำมาเป็นแนวทางในการประพฤติตนให้ชีวิตมีคุณค่าและมีระเบียบแบบแผนที่ดียิ่งขึ้น เช่น การอ่านหนังสือธรรมะกฎแห่งกรรม มงคลชีวิต สู้แล้วรวย ชีวิตประวัติดลงานของบุคคลดีเด่น เป็นต้น

8. ทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ดีและเสริมสร้างบุคลิกภาพ ผู้อ่านมากย่อมรู้มากมีข้อมูลต่าง ๆ สัมบูรณ์มาก เมื่อสนทนากับผู้อื่นย่อมมีความมั่นใจ ไม่ขัดเขินเพราะมีภูมิความรู้สามารถถ่ายทอดความรู้ ให้คำแนะนำแก่ผู้อื่น เช่น การอ่านหนังสือสุขภาพชีวิต นิยายสาร วารสารสุขภาพ หมอชาวบ้าน หนังสือการสร้างมนุษยสัมพันธ์ และเพื่อนที่ดีที่ต้องการ เป็นต้น

จะเห็นว่าประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านเป็นการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทำให้ มนุษย์เกิดความรู้ ความคิดที่หลากหลายกว้างไกล ความคิดสร้างสรรค์ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ท้นต่อเหตุการณ์ของสังคม เกิดทักษะในการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า มีภูมิความรู้สามารถถ่ายทอด ความรู้ให้คำแนะนำแก่ผู้อื่น มีระเบียบแบบแผน มีมนุษยสัมพันธ์ดี และบุคลิกภาพที่ดี อันเป็น การพัฒนาชีวิตที่สมบูรณ์ ก้าวหน้าและประสบความสำเร็จ

3.5 ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านจับใจความเป็นหัวใจในการอ่านหนังสือทุกชนิด เพราะถ้าผู้อ่านไม่สามารถ จับใจความสำคัญได้ก็จะไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดข้อปลีกย่อยของเนื้อความในหนังสือที่อ่านได้ การอ่านจับใจความสำคัญเป็นการอ่านที่ผู้อ่านต้องเข้าใจในเรื่องที่อ่านและจับประเด็นของเรื่องได้

สามารถแยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นได้ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญและนักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญไว้ดังนี้

บันลือ พุกกะตะวัน (2532, น. 30) กล่าวว่า การอ่านจับใจความเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง เป็นการอ่านเมื่อต้องการทราบว่าเนื้อเรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร จะเห็นได้ว่าการอ่านเพื่อจับใจความส่วนใหญ่จะเน้นในเรื่องของความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ค้นหาประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่าน

นพดล จันทรเพ็ญ (2534, น. 18) และบรรเทา กิตติศักดิ์ (2542, น. 117) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นการอ่านขั้นรายละเอียดที่ต้องรับรู้เนื้อเรื่องความสำคัญว่ากล่าวถึงใครหรืออะไร และความหมายของเรื่องว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร

สนิท ตั้งทวี (2538, น. 4) และวาสนา บุญสม (2536, น. 64) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญไว้ใกล้เคียงกันว่าการอ่านจับใจความสำคัญเป็นการแปลความหมายของตัวอักษรมาเป็นถ้อยคำ และความคิด ความเข้าใจ สามารถนำความคิดความเข้าใจนั้น ๆ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

สุนันtha มั่นเศรษฐวิทย์ (2539, น. 88) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นกระบวนการที่เข้าใจความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความ เป็นประการสำคัญ

แวมยุรา เหมือนนิล (2541, น. 9) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ คือ การอ่านที่มุ่งหาสาระสำคัญของเรื่องหรือของหนังสือแต่ละเล่มว่าคืออะไร ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนที่เป็นใจความสำคัญ
2. ส่วนที่ขยายความสำคัญหรือส่วนประกอบ เพื่อให้เรื่องชัดเจนยิ่งขึ้น

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542, น. 45) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญว่า การอ่านจับใจความสำคัญ คือ การอ่านเข้าใจเนื้อเรื่อง จับใจความสำคัญได้ สามารถสรุปได้ ได้ความรู้จากสิ่งที่อ่านและสามารถตอบคำถามได้ อีกทั้งสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

วันเพ็ญ คุณพิริยะทวี (2548, น. 46) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง กระบวนการอ่านเพื่อทำความเข้าใจความหมายของข้อความ หรือเนื้อเรื่องสามารถตั้งคำถามตอบคำถามและลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549, น. 120) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง การแปลความหมายของอักษรออกมาเป็นความคิด ซึ่งไม่ได้พูดออกมาเป็นเสียงและนำความคิดนั้นไปใช้ประโยชน์

จำเนียร เล็กสุมา (2552, น. 27) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นการอ่านที่สำคัญสำหรับผู้ที่กำลังศึกษาเล่าเรียนเพราะในการอ่านหนังสือหรือตำราต่าง ๆ ผู้อ่านจะต้องพยายามจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านให้ได้ หากผู้อ่านจับใจความสำคัญได้จะทำให้เข้าใจเรื่องที่อ่านและ

สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ผู้อ่านควรฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดความชำนาญ เพราะถ้าผู้อ่านไม่ฝึกอ่านจับใจความสำคัญอย่างต่อเนื่องจะทำให้ไม่เข้าใจในสิ่งที่อ่านมา สามารถจับสาระสำคัญของเรื่องที่อ่านได้และจะทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการอ่านจับใจความสำคัญ

จากความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง กระบวนการเข้าใจเรื่องที่อ่าน สามารถระบุใจความสำคัญ แนวคิดสำคัญของเรื่องที่อ่าน บอกจุดมุ่งหมายของผู้เขียน ตั้งคำถาม ตอบคำถาม เรียงลำดับเหตุการณ์และระบุประโยชน์ ที่ได้รับจากการอ่าน

3.6 ประเภทของการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านจับใจความสำคัญเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพนั้น ผู้อ่านต้องมีหลักและวิธีการอ่าน เพื่อให้บรรลุผลตามที่ต้องการ ดังที่ เถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2528, น. 13) และวารุณี อุดมธาดา (2537, น. 23) ได้กล่าวถึงประเภทของการอ่านจับใจความสำคัญว่ามีอยู่ 2 ประเภท คือ การอ่านเพื่อจับใจความส่วนรวม และการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ ซึ่งมีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

การอ่านเพื่อจับใจความส่วนรวมเป็นหัวใจในการอ่านหนังสือทุกชนิดเพราะถ้าผู้อ่านไม่สามารถอ่านจับใจความส่วนรวมได้ ก็จะไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดข้อปลีกย่อยของเนื้อความในหนังสือหรือชื่อเรื่องที่อ่านได้ การอ่านเพื่อจับใจความส่วนรวมนี้เป็นการทำความเข้าใจ ในเนื้อหาของเรื่องที่อ่าน เพื่อให้มองเห็นความสัมพันธ์ของรายละเอียดต่าง ๆ และเข้าใจจุดหมายสำคัญของเนื้อเรื่องหรือข้อความที่อ่าน การอ่านเพื่อจับใจความส่วนรวมทำได้ด้วยการพลิกดูหรือ กวาดสายตาผ่านหัวข้อต่าง ๆ เพื่อให้ทราบว่ามีโครงเรื่องโดยย่ออย่างไร แต่ละหัวข้อมีความสัมพันธ์กันอย่างไร และมีการดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทางด้วยวิธีการเชื่อมโยงเนื้อหาและแนวความคิด ตลอดจนข้อมูลต่าง ๆ อย่างไรบ้าง ซึ่งขั้นนี้อาจมีการจดบันทึกย่อเพื่อป้องกันการลืมได้อีกทางหนึ่ง การอ่านเพื่อจับใจความส่วนรวมนี้ จะให้ประโยชน์แก่ผู้อ่านในหลาย ๆ ด้าน คือ

1. สามารถตัดสินใจได้ว่าหนังสือนั้นมีคุณค่าหรือสาระพอที่จะอ่านอย่างละเอียดหรือไม่
2. สามารถรู้ได้ว่าผู้อ่านมีพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ที่จะอ่านโดยตลอดเล่ม
3. เป็นแนวทางให้ผู้อ่านสามารถไปค้นคว้าหาหนังสือที่ปรากฏอยู่ในบรรณานุกรมมาประกอบการอ่านหนังสือนั้นได้
4. เป็นการประหยัดเวลาแก่ผู้อ่านที่มีเวลาจำกัดเช่น ในห้องสมุด หรือร้านขายหนังสือที่ต้องใช้เวลาอันจำกัด
5. ช่วยในการเตรียมตัวสอบ เพราะในการจัดลำดับโครงร่างส่วนรวมของหนังสือ วิธีนี้ทำให้จดจำเนื้อหาส่วนรวมได้แม่นยำ

ส่วนการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ เป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจใจความสำคัญของเนื้อเรื่องหรือข้อความ ผู้อ่านที่มีความชำนาญอาจไม่จำเป็นต้องอ่านทุกตัวอักษร ในขณะที่ผู้อ่านที่มีประสบการณ์น้อยต้องอ่านอย่างพินิจพิจารณา จึงจะสามารถจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องหรือข้อความนั้น ๆ ได้ ใจความสำคัญนั้นมิได้มีความหมายจำกัดเพียงแค่นเนื้อเรื่องที่สำคัญเท่านั้น นักอ่านที่ดีอาจจะเก็บสาระสำคัญ (Theme) ของหนังสือ อาจกล่าวหาหาแก่นของย่อหน้าหาข้อความที่สำคัญที่สุด วิธีในการอ่านจับใจความสำคัญนั้น ผู้อ่านจะต้องพิจารณาตัดส่วนต่าง ๆ ที่เป็นรายละเอียดข้อปลีกย่อยในเรื่องในแต่ละย่อหน้า คือ 1) ตัวอย่างที่ประกอบในย่อหน้า 2) ส่วนขยายความหรือรายละเอียดต่าง ๆ 3) ส่วนวนโวหาร อุปมาอุปไมย ข้อความเปรียบเทียบทั้งหลาย 4) ตัวเลข สถิติ วันเดือนปี และ 5) คำถามหรือคำพูดของผู้เขียนซึ่งเป็นส่วนขยายใจความสำคัญ

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และคณะ (2535, น. 65) ได้อธิบายถึงการอ่านจับใจความสำคัญว่า มี 2 ลักษณะ คือ

1. การอ่านเพื่อจับใจความส่วนรวม การเข้าใจเนื้อหาส่วนรวมของเรื่องทีอ่านนับเป็นหัวใจสำคัญของการอ่านเพราะถ้าผู้อ่าน ไม่สามารถจับใจความส่วนรวมได้ก็ยากที่จะเข้าใจรายละเอียดของเรื่องอันเป็นผลทำให้ไม่เข้าใจจุดหมายสำคัญของเรื่อง วิธีจับใจความส่วนรวมนั้น ต้องสังเกตส่วนประกอบของหนังสือ เช่น คำนำ สารบัญ เนื้อเรื่อง เชิงอรรถ และอภิธานศัพท์ ฯลฯ อ่านหัวข้อต่าง ๆ และจัดลำดับหัวข้อนั้น ๆ พิจารณาความสัมพันธ์ของแต่ละหัวข้อเพื่อเชื่อมโยง ไปสู่เนื้อหาโดยส่วนรวมในหนังสือที่อ่าน

2. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ คือ การอ่านเพื่อเก็บสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน เช่น เก็บจุดมุ่งหมายสำคัญของเรื่อง เก็บเนื้อเรื่องสำคัญ เก็บความรู้หรือข้อมูลที่น่าสนใจ ตลอดจนแนวความคิดหรือทัศนคติของผู้เขียน

พันธุ์ทิพา หลาบเลิศบุถุญ (2542, น. 50) ได้อธิบายประเภทของการจับใจความสำคัญไว้ 2 แนวทาง ดังนี้

1. การอ่านจับใจความส่วนรวม การอ่านประเภทนี้มีหลักว่าผู้อ่านต้องสังเกต ส่วนประกอบของหนังสือ อ่านหัวข้อต่าง ๆ และจัดเนื้อหาของหัวข้อนั้นว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร มีการดำเนินเรื่องไปสู่จุดหมายปลายทางด้วยวิธีการเชื่อมโยงเนื้อหา ตลอดจนแนวความคิด และข้อมูลต่าง ๆ อย่างไร การอ่านจับใจความรวมเป็นการอ่านเพื่อรู้ จะได้ตัดสินใจคุณค่าของหนังสือเล่มนั้นว่าสมควรอ่านอย่างละเอียดหรือไม่ และน่าสนใจเพียงใด การอ่านแบบนี้เหมาะกับเวลาจำกัด เช่น การเลือกซื้อหนังสือ หรืออ่านเพื่อตัดสินใจว่าควรยืมจากห้องสมุดหรือไม่ ข้อดีของการอ่านจับใจความส่วนรวมของหนังสือคือ จะช่วยให้จำเนื้อหาหลักได้อย่างแม่นยำ

2. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ การอ่านประเภทนี้ต้องยึดหลักคือ อ่านอย่างละเอียด ทุกตัวอักษร เพื่อจับเรื่องราวได้ตลอดทั้งเรื่อง ที่ไหน เมื่อไร ทำไม บางเรื่องอาจจะมีคำตอบไม่ครบก็ได้ แต่ต้องตอบเท่าที่มีอยู่ให้ครบถ้วน เพื่อจับใจความสำคัญให้มากที่สุด

สรุปได้ว่า การจับใจความมี 2 ประเภท ได้แก่ การอ่านจับใจความส่วนรวม และการอ่านจับใจความสำคัญ การอ่านจับใจความส่วนรวมเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาเพื่อให้มองเห็นความสัมพันธ์ของรายละเอียดว่าสัมพันธ์กันอย่างไร ส่วนการอ่านจับใจความสำคัญเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจใจความสำคัญของเนื้อเรื่องระบุได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ผู้เขียน มีจุดมุ่งหมายอย่างไร

3.7 หลักการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านจับใจความสำคัญเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการอ่านหนังสือทุกประเภท และยังเป็นพื้นฐานในการอ่านเพื่อแสดงความคิดเห็นเพื่อตีความ เพื่อวิจารณ์ ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ เป็นทักษะที่สำคัญที่ต้องฝึกฝน เพราะถ้าไม่สามารถจับใจความได้ก็จะได้ประโยชน์จากการอ่าน ซึ่งมีผู้เสนอแนะหลักการอ่านจับใจความสำคัญไว้ดังนี้

ผะอบ โปะษะกฤษณะ (2526, น. 16) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นของการอ่านจับใจความสำคัญว่า ผู้อ่านต้องอ่านเรื่องให้ตลอดและพยายามหาประโยคใจความสำคัญให้ได้ จากนั้นตั้งคำถาม เพื่อถามตนเองว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แล้วสรุปใจความสำคัญของเรื่อง และขยายความในคำตอบเพื่อต้องการรายละเอียด

ผกาศรี เย็นบุตร (2526, น. 66) และบันลือ พลฤกษ์วัน (2530, น. 145-146) ได้เสนอแนวทางการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกันว่า การอ่านจับใจความสำคัญผู้อ่านต้องอ่านตั้งแต่ชื่อเรื่องและจุดประสงค์ การอ่านคืออะไร จากนั้นอ่านให้จบอย่างคร่าว ๆ เพื่อดูว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องอะไร พิจารณาหาใจความสำคัญ ถ้าเป็นหนังสือทั้งเล่มควรอ่านสารบัญก่อน ขึ้นต่อไปก็อ่านโดยละเอียด ในขณะที่อ่าน ก็ตั้งคำถามว่าเรื่องที่อ่านเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เกิดขึ้นที่ใด เมื่อไร อย่างไร และผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายอย่างไรในการเสนอเรื่องนี้ จากนั้นนำมาเรียบเรียงเป็นภาษาของผู้อ่านเองและประการสำคัญ ควรฝึกการอ่านจับใจความสำคัญอยู่เสมอ จะช่วยให้การอ่านจับใจความสำคัญดีขึ้น

แวมยุรา เหมือนนิล (2538, น. 11) ได้เสนอแนวทางในการอ่านจับใจความสำคัญให้เข้าใจง่าย และรวดเร็วว่าต้องอาศัยแนวทางพื้นฐานสำคัญหลายประการ ดังนี้

1. สรุทวส่วนประกอบของหนังสืออย่างคร่าว ๆ เพราะส่วนประกอบของหนังสือ เช่น ชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ คำชี้แจงการใช้หนังสือต่างก็มีส่วนทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับหนังสือได้อย่างกว้างขวาง

2. ตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านให้ชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดวิธีการอ่านให้เหมาะสม และอ่านจับใจความสำคัญหรือหาคำตอบได้เร็วขึ้น

3. มีความสามารถทางภาษานับเป็นพื้นฐานสำคัญในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยเฉพาะทักษะในการแปลความหมายของคำ ประโยค และข้อความต่าง ๆ ในเรื่องให้เข้าใจถูกต้อง รวดเร็ว

4. มีประสบการณ์หรือภูมิหลังเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน จะทำให้เข้าใจและจับใจความของเรื่องที่อ่านได้เร็วขึ้น

5. ควรเข้าใจลักษณะของหนังสือ หนังสือแต่ละประเภทมีรูปแบบการแต่ง และเป้าหมายของเรื่องที่แตกต่างกัน ถ้านักเรียนมีความเข้าใจลักษณะของเรื่องหรือหนังสือที่อ่านชัดเจน ว่ามีรูปแบบกลวิธีการแต่งอย่างไร ก็จะมีแนวทางในการอ่านจับใจความสำคัญได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น จากหลักการดังกล่าวในการสอนอ่านของครูจึงควรฝึกให้เด็กปฏิบัติตามลำดับขั้นของการอ่านนั่นคือ เริ่มแรกอ่านแล้วจำ เข้าใจ สามารถสรุปเรื่องโดยใช้คำพูดของตนเอง นำไปใช้สามารถค้นหาคุณค่าที่ได้จากการอ่านเรื่อง

สรุปได้ว่าหลักการอ่านจับใจความสำคัญ คือ ต้องตั้งใจอ่านเรื่องราวให้ตลอดจนจบ จากนั้นคิดตั้งคำถามและคำตอบจากเรื่องที่อ่านว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ผลเป็นอย่างไร แล้วเขียนเรียบเรียงสรุปใจความของเรื่องที่อ่านด้วยภาษาของผู้อ่านเอง

3.8 ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านไม่ใช่การรู้จักตัวอักษรหรือขั้นตอนการอ่านเพียงเท่านั้น แต่ผู้อ่านต้องทำความเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่านซึ่งผู้เขียนต้องการสื่อสารให้ถูกต้องด้วย กล่าวคือผู้อ่านต้องสามารถจับใจความของเรื่องที่อ่านได้ รู้ความหมายที่แท้จริงของถ้อยคำที่ผู้เขียนต้องการสื่อสาร ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง ผู้อ่านแต่ละคนต่างมีความสามารถในการอ่านแตกต่างกัน ดังที่ แวมมยุรา เหมือนนิล และประทีป เหมือนนิล (2564, น. 17-18) ได้กล่าวถึงความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญไว้ว่า

1. การสรุปเรื่องราว ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม
2. การจำลำดับของเหตุการณ์ของเรื่องที่อ่านและเล่าเรื่องที่อ่านได้โดยใช้คำพูดของตนเอง
3. การบอกถึงความทรงจำจากการอ่านในเรื่องราวที่เฉพาะเจาะจง เช่น ข้อเท็จจริงที่ปรากฏในเรื่องรายละเอียดต่าง ๆ ชื่อบุคคลหรือสถานที่ รวมถึงเหตุการณ์สำคัญและวันที่ในเรื่อง
4. การรู้จักแยกข้อเท็จจริง ความคิดเห็น หรือจินตนาการได้
5. การยกตัวอย่างประกอบได้
6. การจำแนกใจความสำคัญและบทขยายใจความสำคัญได้
7. การปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อเสนอแนะหลังการอ่านได้
8. การรวบรวมข้อมูลหรือเนื้อหาสาระที่มีอยู่แล้วกับข้อมูลใหม่ได้
9. การเลือกความหมายที่ปรากฏในเรื่องที่ถูกต้องและนำไปปรับใช้ได้

ดวงรัตน์ คูหเจริญ (2558) กล่าวว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

1. ความเข้าใจลักษณะของหนังสือ หนังสือแต่ละประเภทมีรูปแบบการแต่งและจุดมุ่งหมายในการแต่งแตกต่างกัน กล่าวคือ หนังสือสารคดีอย่างตำรา ข่าวดัง บทความ ฯลฯ เป็นเรื่องจริง มุ่งให้ความรู้หรือความคิดแก่ผู้อ่าน และเสนอสาระสำคัญของเรื่องอย่างตรงไปตรงมา ทำให้จับใจความได้ง่าย ในขณะที่หนังสือบันเทิงคดีอย่างเรื่องสั้น นวนิยาย ฯลฯ เป็นเรื่องสมมติ มุ่งให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ มีกลวิธีแต่งซับซ้อน ทำให้จับใจความได้ยากกว่า
2. ความเข้าใจเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในการเขียน การอ่านชื่อเรื่อง คำนำ และสารบัญ ทำให้รู้ขอบเขตของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในการเขียน ช่วยให้มีความสามารถในการอ่านและสามารถจับใจความได้อย่างรวดเร็ว
3. จุดมุ่งหมายในการอ่าน หากตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านให้ชัดเจนว่าจะอ่านเพื่ออะไร ต้องการได้รับความรู้ ความคิด หรือความเพลิดเพลิน แล้วกำหนดวิธีอ่านให้เหมาะสม จะทำให้ผู้อ่านจับใจความหรือหาคำตอบได้รวดเร็วขึ้น
4. ความสามารถทางภาษา หากมีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำ ประโยค และสำนวนโวหารต่าง ๆ จะทำให้จับใจความในแต่ละย่อหน้าได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น หากมีเรื่องใดมีคำศัพท์ยากก็ควรใช้พจนานุกรมช่วยในการค้นหาความหมายด้วย
5. ประสบการณ์หรือภูมิหลัง หากมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่อ่านจะทำให้เข้าใจและจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น

กาญจนา นาคสกุล และคณะ (2524, น. 156) ได้กล่าวถึงความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญไว้ว่า การเก็บใจความสำคัญมิได้จำกัดเพียงแค่นำเนื้อเรื่องเท่านั้น แต่ควรเก็บได้หลายแง่ เช่น เก็บความรู้หรือ ข้อมูลที่น่าสนใจ เก็บแนวคิดหรือทัศนคติของผู้เขียน และเก็บจุดมุ่งหมายสำคัญของเรื่อง การเก็บใจความสำคัญแง่ต่าง ๆ นี้ จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้เกิดความคิดเห็นเชิงวิจารณ์ หรือวิพากษ์ต่อไปได้

กอบกาญจน์ วงศ์วิสิทธิ์ (2551, น. 111) กล่าวเพิ่มเติมว่า นอกจากจะค้นหาข้อคิดสำคัญและทำความเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดแล้ว ยังมีองค์ประกอบที่มีผลต่อความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญอยู่หลายประการ เช่น ประสบการณ์หรือภูมิหลังของผู้อ่าน หากผู้อ่านไม่เข้าใจศัพท์อาจทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนหรือไม่สามารถทำความเข้าใจกับเรื่องทั้งหมดได้

สรุปได้ว่า ความสามารถในการอ่านจับใจสำคัญ คือ ความสามารถในการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องที่อ่านและบอกเล่าความทรงจำจากการอ่าน สามารถค้นหาคำสำคัญ ประโยคสำคัญ แนวคิดหรือแก่นเรื่อง สรุปสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน พร้อมบอกข้อคิดของเรื่องที่อ่านได้

3.9 ประโยชน์ของการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านที่มีประสิทธิภาพ คือ การอ่านที่ผู้อ่านสามารถจับใจความสำคัญของเรื่อง สารของเรื่อง ที่อ่านได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ในการอ่านทุกครั้งทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ สารคดี บันเทิงคดี ตำรา บทความทางวิชาการ หรือแม้กระทั่งจดหมาย สิ่งสำคัญที่ผู้อ่านต้องการ คือ สามารถอ่านจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ถูกต้องและเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านโดยตลอด ฉะนั้น ประโยชน์ที่จะได้รับจากการอ่านจับใจความจึงมีมากมาย ดังที่ เถกิง พันธุ์เถกิงอมร (2528, น. 18) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการอ่านจับใจความไว้ว่า 1) สามารถตัดสินใจได้ว่าหนังสือนั้นมีคุณค่าหรือสารที่จะอ่านอย่างละเอียดหรือไม่ 2) สามารถรู้ได้ว่าผู้อ่านนั้นมีความรู้หรือประสบการณ์ที่จะอ่าน โดยตลอดเล่มหรือไม่ 3) เป็นแนวทางให้ผู้อ่านสามารถไปค้นคว้าหนังสือที่ปรากฏในบรรณานุกรม อ่านประกอบหนังสือนั้นได้ 4) เป็นการประหยัดเวลาแก่ผู้อ่านที่มีเวลาจำกัด เช่น ในห้องสมุด หรือร้านขายหนังสือ เพื่อช่วยในการตัดสินใจว่า ควรยืมหรือซื้อหนังสือเล่มนั้นหรือไม่ และ 5) ช่วยในการเตรียมตัวสอบ เพราะทำให้จดจำเนื้อหาได้แม่นยำ

ผุสดี กุฎอินทร์ (2526, น. 21) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการอ่านจับใจความสำคัญว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นการอ่านที่รวดเร็ว และสามารถอ่านได้ในเวลาที่จำกัดมีประโยชน์มากสำหรับนักเรียนนักศึกษาในการเตรียมตัวเข้าสอบและสามารถพิจารณาคุณค่าของหนังสือประเภทต่าง ๆ ที่อ่านได้อย่างมีเหตุผล

สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์ (2539, น. 23) ได้กล่าวถึงประโยชน์การอ่านจับใจความสำคัญว่า การอ่านจับใจความเป็นการอ่านที่ทำให้เป็นคนที่น่าสนใจเพราะอ่านมากทำให้มีความคิดลึกซึ้งและกว้างขวาง ดังนั้นการอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะที่มีประโยชน์อย่างยิ่งในการเรียนและในชีวิตประจำวัน

จิราภรณ์ บุญณรงค์ (2554, น. 29) กล่าวถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านจับใจความสำคัญ ครอบคลุมการดำเนินชีวิตประจำวันของทุกคน ตั้งแต่การอ่านเพื่อความบันเทิงจนกระทั่งถึง การอ่านเพื่อการศึกษาหาความรู้ในสรรพวิทยาการต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญทั้งสิ้น บุคคลที่มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญเป็นบุคคลที่รับรู้ข่าวสาร เรื่องราวได้รวดเร็ว และเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ดีกว่าคนอื่น

สรุปได้ว่าประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านจับใจความสำคัญ คือทำให้ผู้อ่านมีความรู้ ความคิดลึกซึ้งและกว้างขวาง สามารถตัดสินใจคุณค่าและบอกประโยชน์ของเรื่องที่อ่านได้

3.10 แนวการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ (2559, น. 157-158) วิธีจับใจความสำคัญมีทักษะที่จำเป็น คือ การค้นหาความสำคัญของเรื่อง และการสรุปเพื่อให้ได้แนวคิด ใจความสำคัญหลัก คือ ใจความหลักที่ตอบผู้อ่านได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และเมื่อใด ส่วนใจความรอง คือ ส่วนของข้อความที่ใช้

ขยายให้ใจความหลักชัดเจนขึ้น โดยกลวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ผู้อ่านต้องพิจารณาเรื่องที่อ่านให้เข้าใจอย่างชัดเจนว่าใจความสำคัญอยู่ตอนใด อาจอยู่ที่ประโยคตอนต้นย่อหน้า ตอนท้ายย่อหน้า ตอนกลางย่อหน้า หรือไม่ปรากฏในประโยคใดอย่างชัดเจน ซึ่งผู้อ่านจะต้องสรุปออกมาให้ได้ ซึ่งกระบวนการอ่านจับใจความอย่างรวดเร็วที่ผู้อ่านควรฝึกฝนเพื่อการอ่านที่มีประสิทธิภาพ มีประเด็นการฝึกอ่านเพื่อให้บรรลุผล อาทิ ทำทางในการอ่าน การจับหนังสือให้ถูกท่า การใช้สายตากวาดจับ การเคลื่อนสายตา การย้อนกลับ และการอ่านข้ามคำ วิธีการอ่านจับใจความ ดังนี้

1. อ่านชื่อเรื่อง และทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่องก่อนที่จะอ่านเนื้อเรื่องต่อไป การพิจารณาชื่อเรื่องจะสามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อเรื่องได้

2. อ่านเนื้อเรื่องอย่างละเอียด โดยเริ่มอ่านในแต่ละย่อหน้า และทำความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านให้ถูกต้องแม่นยำ เพราะข้อความตอนหนึ่งหรือย่อหน้าหนึ่งจะมีใจความสำคัญที่สุดในย่อหน้านั้น เพียงอย่างเดียว และเมื่อนำประเด็นสำคัญในแต่ละย่อหน้ามาพิจารณาร่วมกันแล้วจะทำให้สามารถจับแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญที่สุดของเรื่องทั้งหมดได้ง่ายขึ้น

3. นำใจความสำคัญของเรื่องมาเรียบเรียง เพื่อให้ได้เนื้อความที่สั้น ครบถ้วน และเนื้อหาสมบูรณ์

สนธิ ตั้งทวี (2538, น. 104) เสนอแนวทางในการฝึกอ่านจับใจความสำคัญไว้เป็นขั้นตอน 6 ขั้นตอน

1. ฝึกแบ่งการจับสายตา (Fixation) ในแต่ละบรรทัด โดยการใช้สายตาจับเป็นจุด ๆ พยายามแผ่ช่วงสายตา (Eye Span) ให้กว้างและใช้เวลาให้น้อย แล้วเคลื่อนสายตาต่อไปอย่างรวดเร็ว ทำซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้งจนกว่าจะเกิดความชำนาญ ผู้ที่อ่านหนังสือชำนาญ จะจับสายตาน้อยครั้งในบรรทัดหนึ่ง

2. พยายามเก็บแต่ใจความสำคัญของข้อความ หรือเรื่องที่อ่านอย่างรวดเร็ว

3. ขณะอ่านต้องรู้ว่าข้อความสำคัญ ๆ อยู่ ณ ที่ใด มีข้อสังเกตคือ ใจความสำคัญส่วนมากมักจะปรากฏให้เห็นในบรรทัดแรก หรือบรรทัดสุดท้ายของแต่ละย่อหน้าหรือแต่ละอนุเลข (Paragraph) นั้น ๆ

4. กำหนดปริมาณของข้อความที่จะอ่านไว้ล่วงหน้า เช่น สมมติว่าจะอ่าน 10 หน้า เมื่อเริ่มต้นอ่านก็ให้ใช้นาฬิกาจับเวลาไว้ และดูเวลาทุกครั้งที่ยื่นหน้าใหม่ การฝึกดังนี้หลาย ๆ ครั้ง จะช่วยลดเวลาที่ใช้ในการอ่านน้อยลงทุกที

5. ขณะที่อ่านต้องพยายามบังคับสายตาให้กวาดไปตามตัวหนังสืออย่างรวดเร็ว ควรหลีกเลี่ยงการอ่านทีละคำ ควรฝึกอ่านทีละประโยค

6. ในกรณีที่ข้อเขียนนั้นเป็นเรื่องยาว มีหลายอนุเลข เมื่ออ่านจบลงแล้วให้ทดสอบความเข้าใจในการอ่านทุกครั้ง เช่น ฝึกถามตัวเองว่า ข้อความหรือเรื่องที่อ่านนั้นเป็นเรื่องอะไร ใครทำอะไร

ที่ไหน เมื่อไร อย่างไรและทำไม บางเรื่องจะมีคำตอบไม่ครบก็ได้ แต่จะต้องตอบเท่าที่มีอยู่ให้ครบถ้วน เพื่อจะได้จับใจความสำคัญให้ได้มากที่สุดแล้วจดลงกระดานนำไปเปรียบเทียบกับข้อความที่อ่านมาว่า มีความถูกต้องเพียงไร พยายามสำรวจหรือเปรียบเทียบข้อบกพร่องอันอาจจะเกิดขึ้นทุกครั้ง เพื่อจะได้หาทางแก้ไขข้อบกพร่องในโอกาสต่อไป

บันทึก พุทธศักราช 2530, น. 145) กล่าวถึงการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญว่า เป็นการอ่านเพื่อต้องการทราบว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร สำคัญตรงไหน และหมายความว่าอย่างไร การอ่านจับใจความสำคัญซึ่งมีขั้นตอนในการฝึกดังนี้

ขั้นตอนการฝึก

1. อ่านเรื่องราวผ่านๆ โดยตลอดเพื่อให้รู้ว่าเรื่องนั้นว่าด้วยเรื่องอะไรบ้าง จุดใดบ้าง ตอนใดเป็นตอนสำคัญของเรื่อง

2. อ่านตอนที่ไม่เข้าใจ และตรวจสอบความถูกต้อง

3. ตอบคำถามสั้นๆ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร หรือทำบันทึกย่อเพื่อทดสอบความ เข้าใจ โดยตรงของตนเอง

4. เรียบเรียงใจความสำคัญของเรื่องตนเอง

ข้อเสนอแนะในการฝึก

1. สอนคำที่ควรศึกษา หรือคำที่มีความหมายพิเศษให้ก่อน เพื่อไม่ให้มีปัญหาเกี่ยวกับการตีความ จับใจความสำคัญ

2. ตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ เพื่อให้นักเรียนรู้จุดประสงค์การอ่าน

3. สรุปโครงเรื่องให้ฟังก่อนอ่าน

4. สนทนาเกี่ยวกับภาพหรือประสบการณ์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่อ่าน

5. กำหนดเวลาในการอ่านให้เหมาะสมกับจำนวนคำ และลดเวลาให้น้อยลงทีละน้อย (จำนวนคำ หมายถึง ตามหลักภาษา)

6. ควรแนะนำให้รู้ว่าข้อความสำคัญหรือใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้าจะอยู่ตอนต้น ๆ ของย่อหน้า หรือตอนท้ายของย่อหน้าและสรุป จะอยู่ตอนสุดท้ายของเรื่อง แต่ถ้าเป็นบทสนทนาหรือบทร้อยกรองจะต้องอ่านเพื่อจับใจความสำคัญทุกบรรทัด

7. ควรนำเรื่องสั้น ๆ ให้ฝึกการอ่านก่อน แล้วเพิ่มความยาวขึ้นตามลำดับ

8. ให้ปฏิบัติกิจกรรมต่อเนื่องหลังจากการอ่าน เช่น ตอบคำถาม สรุปเรื่องเพื่อทดสอบความ เข้าใจ

9. หลังการอ่านในใจแล้ว อาจให้อ่านออกเสียงอีก โดยเฉพาะเนื้อเรื่องที่เป็นบทละคร บทร้อยกรอง

แววมยุรา เหมือนนิล (2541, น. 24) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญ ควรเริ่มจากจับใจความสำคัญในแต่ละย่อหน้าให้ถูกต้องแม่นยำ ซึ่งในแต่ละเรื่องอาจมีหลายย่อหน้า ใจความสำคัญส่วนมากมักอยู่ในประโยคตอนต้นย่อหน้า รองลงมาคือประโยคตอนท้ายย่อหน้า ส่วนประโยคตอนกลางย่อหน้าเป็นจุดที่ค้นหาใจความสำคัญได้ยาก และหากไม่ปรากฏในประโยคใดอย่างชัดเจน อาจอยู่ในหลายประโยคหรืออยู่รวม ๆ กันย่อหน้า ซึ่งผู้อ่านจะต้องสรุปออกมาเอง อาจใช้กลวิธีการตั้งคำถามว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร ทำไม ซึ่งจะทำให้มองเห็นส่วนที่เป็นประเด็นสำคัญ และส่วนที่เป็นประเด็นเสริมหรือการขยายความได้ง่ายขึ้น

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบาหยัน อิมสำราญ (2547, น. 44) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญต้องพิจารณาทีละย่อหน้าหาประโยคใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้า ตัดส่วนที่เป็นรายละเอียดออกได้ เช่น ตัวอย่าง สำนวนโวหาร อุปมาอุปไมย (การเปรียบเทียบ) ตัวเลข สถิติ ตลอดจนคำถามหรือคำพูดของผู้เขียนซึ่งเป็นส่วนขยายใจความสำคัญ สรุปใจความสำคัญด้วยสำนวนภาษาของตนเอง

ประทีป วาทิกทินกร (2542, น. 79) ได้เสนอแนะวิธีการสอนจับใจความสำคัญไว้ว่าดังนี้

- 1.ให้อ่านเรื่องหรือฟังเรื่องตลอดทั้งเรื่อง
2. การตั้งคำถามหรือถามตัวเองสั้น ๆ ว่าเรื่องอะไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร ทำไม บางเรื่องอาจมีคำตอบไม่ครบก็ได้ แต่นักเรียนต้องตอบเท่าที่อยู่ในเรื่องให้ครบถ้วน เพื่อจะได้จับใจความสำคัญได้
3. ขยายความในคำตอบออกไปอีก เมื่อต้องการรายละเอียดที่จำเป็นของใจความสำคัญ

ชญ ทดแทนคุณ และกุลวดี ทดแทนคุณ (2549, น. 48) กล่าวว่า วิธีการอ่านจับใจความสำคัญเริ่มต้นจากการพิจารณาข้อความ ข้อความที่สำคัญที่สุดเรียกว่า ใจความ และส่วนที่เป็นข้อความประกอบเรียกว่า พลความ การอ่านจับใจความควรจับใจความจากชื่อเรื่อง เพราะชื่อเรื่องมักจะมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง หาใจความสำคัญแต่ละย่อหน้า ย่อหน้าแต่ละย่อหน้ามักจะมีใจความสำคัญเพียงใจความเดียว หรืออาจไม่มีใจความสำคัญเลยก็ได้ ทั้งนี้ใจความสำคัญมักจะอยู่ที่ต้นย่อหน้าหรือไม่ก็ท้ายย่อหน้า และนำใจความสำคัญของเรื่องมาเรียบเรียง เพื่อให้ได้เนื้อความที่สั้น ครบถ้วน และเนื้อหา

สรุปได้ว่า การฝึกอ่านจับใจความสำคัญ ต้องเริ่มอ่านเรื่องก่อนแล้วจึงตั้งคำถามหรือถามตัวเองว่า เรื่องที่อ่านเป็นเรื่องอะไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน ผลเป็นอย่างไร และเรียบเรียงใหม่ด้วยสำนวนภาษาของตนเองพร้อมทั้งบันทึกย่อเรื่องที่อ่าน และสิ่งสำคัญควรฝึกฝนการอ่านจับใจความสำคัญอย่างสม่ำเสมอ

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคบันได 6 ขั้น

การอ่านจับใจความสำคัญ ตามเทคนิคบันได 6 ขั้น เป็นแนวคิดที่ เสกสรรค์ พลวัณณะ อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้กล่าวไว้ในคู่มือฝึกอบรมพัฒนาสมรรถนะ การอ่านขั้นสูง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

4.1 ลักษณะของข้อความในแต่ละย่อหน้า

ธรรมชาติของการเขียนนั้น การนำเสนอความคิดเห็นหรือความรู้ในงานเขียนมักปรากฏ ในรูปแบบย่อหน้า หลายย่อหน้าที่มีเนื้อความต่อเนื่องกัน ผู้เรียนจึงควรทราบก่อนว่า ในหนึ่งย่อหน้านั้นมีองค์ประกอบลักษณะใดบ้าง เพื่อจะช่วยให้ค้นหาใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้าได้ง่ายขึ้น

ในย่อหน้าหนึ่งนั้นจะมีลักษณะข้อความที่แตกต่างกัน อาจแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ ใจความสำคัญและส่วนขยายใจความสำคัญ

1. ใจความสำคัญหรือความคิดหลัก (main idea) คือ ข้อความที่เป็นแก่นของเนื้อหาที่มี สาระครอบคลุมเนื้อความอื่น ๆ ในย่อหน้าหรือในเรื่องนั้น ๆ ใจความสำคัญนี้อาจปรากฏเป็นประโยค เรียกว่า ประโยคใจความสำคัญ สามารถเห็นได้ชัดเจนที่ต้นย่อหน้า หรือท้ายย่อหน้า หรือกลางย่อหน้า หรือปรากฏที่ต้นและท้ายย่อหน้า หรืออาจไม่ปรากฏประโยคใจความสำคัญให้เห็นชัดเจนแต่ละแห่งอยู่ในเนื้อความ

2. ส่วนขยายใจความสำคัญหรือพลความ อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 ใจความรองหรือความคิดรอง (main supporting details) คือ ข้อความที่เป็น ส่วนขยายหรือสนับสนุนใจความสำคัญเพื่อให้เกิดความกระจ่าง ทำให้เกิดความสมเหตุสมผล ทำให้ ใจความสำคัญชัดเจนขึ้น

2.2 รายละเอียด (minor supporting details) คือ ข้อความที่เป็นส่วนขยายใจความรอง หรือใจความสำคัญให้ชัดเจนยิ่งขึ้น รายละเอียดนั้นอาจเป็นการยกตัวอย่าง การเปรียบเทียบ สถิติ ตัวเลข การอ้างอิงคำกล่าวของบุคคล และรายละเอียดอื่น ๆ ที่เสริมความเข้ามา

ตัวอย่าง

(1) คนไทยมีความเชื่อว่าคนเราจะฝันได้ด้วยสาเหตุใหญ่ 4 ประการ (4) สาเหตุฝัน ประการแรก คือ บุญนิมิต (3) หมายถึง ฝันที่เชื่อกันว่าเป็นลางบอกเหตุที่จะเกิดต่อไปข้างหน้าแก่ ตัวผู้ฝันเองหรือคนใกล้ชิดทั้งเหตุดี และเหตุร้าย (4) สาเหตุฝันประการที่สองเรียกว่า จิตนิวรรณ์ (5) หมายถึง การเกิดฝัน ด้วยใจมีกังวลเป็นห่วง ผูกพันกับบุคคลหรือกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (6) เช่น นักเรียนกังวลเกี่ยวกับการสอบ ก็อาจฝันว่าสอบตกหรือไปสอบไม่ทัน หากกังวลเกี่ยวกับการเดินทางก็อาจฝันว่าตกรถ (7) สาเหตุฝันประการต่อมา คือ เทพสังหรณ์ (8) ซึ่งอาจเป็นเทวดาบอกเหตุหรือเทวดามาตลใจให้ฝัน มีทั้งที่เทวดามาเข้าฝันบอกกันตรง ๆ และบอกเป็นนัย ๆ ให้คิดว่าควร หรือไม่ควรทำอะไร (9) สาเหตุ

ฝันประการสุดท้าย คือ ธาตุโง (10) เป็นการเกิดฝันขึ้น ด้วยความผิดปกติ ของธาตุทั้งสี่ในร่างกาย ไม่อยู่ในสภาวะสมดุลหรือเกิดอาการเจ็บป่วยขึ้น

จากตัวอย่างข้างต้น ใจความสำคัญของย่อหน้านี้คือ ประโยคหมายเลข (1) “คนไทยมีความเชื่อว่า คนเราจะฝันได้ด้วยสาเหตุใหญ่ 4 ประการ” เนื่องจากครอบคลุมสาระทั้งหมดของย่อหน้า จึงเป็นแก่นของเรื่อง ประโยคหมายเลข (2) (4) (7) และ (9) คือ ใจความรอง ซึ่งเป็นข้อความที่ขยายแสดงรายละเอียด ของสาเหตุที่ทำให้เกิดความฝันตามความเชื่อแบบไทยสังเกตจากการใช้คำว่า “สาเหตุฝันประการแรก” “สาเหตุฝันประการที่สอง” “สาเหตุฝันประการต่อมา” และ “สาเหตุฝันประการสุดท้าย” เสริมความให้ประโยค หมายเลข (1) ชัดเจนและสมบูรณ์ขึ้น ส่วนประโยคหมายเลข (3) คือ รายละเอียดที่ขยายใจความรองประโยคหมายเลข (2) สังเกตจากการใช้ คำว่า “หมายถึง” ประโยคหมายเลข (5) และ (6) คือ รายละเอียดและตัวอย่างที่ขยายใจความรองประโยค หมายเลข (4) สังเกตจากการใช้คำว่า “หมายถึง” และ “เช่น” ประโยคหมายเลข (8) คือ รายละเอียดที่ขยายใจความรองประโยคหมายเลข (7) สังเกตจากการใช้คำว่า “ซึ่ง” และประโยคหมายเลข (10) คือ รายละเอียดที่ขยายใจความรองประโยคหมายเลข (9)

4.2 วิธีการอ่านจับใจความสำคัญตามเทคนิคบันได 6 ขั้น

(สถาบันภาษาไทยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2564, น. 8-20)

การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะเบื้องต้นของการอ่านหนังสือและเป็นหัวใจของการอ่าน (ถนอมวงศ์ ล้ำยอดมรรคผล, 2561, น. 76 อ้างถึงใน เสกสันต์ ผลวิริยะ, 2564, น. 8) เพราะถ้าจับใจความสำคัญไม่ได้ก็ย่อมไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน หากต้องใช้ประโยชน์จากการอ่านนั้นก็ต้องกลับมาอ่านกันใหม่ทำให้เสียเวลา การอ่านจับใจความสำคัญมีแนวทางการปฏิบัติ ดังนี้

บันไดขั้นที่ 1 อ่านเรื่องเพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมด

ผู้อ่านต้องอ่านเรื่องที่จะจับใจความสำคัญตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อทำความเข้าใจและได้ภาพรวมของเนื้อหาของเรื่องที่อ่านอย่างคร่าว ๆ โดยในขณะที่อ่านควรตั้งคำถามและพิจารณาว่าผู้เขียนกำลังสื่อเรื่องอะไร ใครทำอะไร เมื่อไร ที่ไหน ด้วยเหตุผลใด และอย่างไร หากเรื่องนั้นมีชื่อเรื่องก็ให้พิจารณาตั้งแต่ชื่อเรื่อง เพราะโดยทั่วไปชื่อเรื่องมักจะสอดคล้องกับใจความสำคัญหรือความคิดหลักหรือช่วยแสดงให้เห็นถึงจุดสนใจของเรื่อง

บันไดขั้นที่ 2 พิจารณาคำสำคัญ (key words) ของเนื้อหาในแต่ละย่อหน้า

คำสำคัญ (key words) เป็นคำที่กำหนดเป้าหมายเพื่อนำไปสู่ใจความสำคัญหรือความคิดหลักของเรื่องที่อ่านในแต่ละย่อหน้านั้นอาจมีคำสำคัญมากกว่าหนึ่งคำแต่เมื่อนำคำเหล่านั้นเหล่านั้นมาเชื่อมโยงสร้าง ความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นก็สามารถทราบถึงใจความสำคัญหรือความคิดหลักของเรื่องที่อ่านได้ลักษณะของคำสำคัญ ธรรมชาติของการเขียนนั้น ผู้เขียนมิได้มีการกำหนดตำแหน่งที่ตั้งของคำสำคัญ ผู้อ่านสามารถจะสังเกตคำสำคัญได้โดยอาศัยหลัก ดังนี้

(1) เป็นคำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่เขียนเหมือนกัน สื่อความหมายเหมือนกัน ปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ ตั้งแต่ต้นจนจบ

ตัวอย่าง

สิ่งที่ชาวเรือถือกันมากก็คือ “หัวเรือ” นับถือกันว่าเป็นที่แม่ย่านางอยู่ พวกแม่ค้าที่ใช้เรือเป็นพาหนะบรรทุกของและอยู่อาศัย ไม่ว่าจะเป็นเรือเล็กหรือใหญ่ มักไม่ยอมให้ใครเหยียบหัวเรือ แม้จะข้ามก็ยังไม่ยอมให้ข้าม เจ้าของเรือบางคนเคร่งมากจะจุดธูปบูชาทั้งเช้าและเย็น ที่หัวเรือบางลำมีแผ่นทองเหลืองหุ้มอย่างสวยงาม และมีช่องทองเหลืองเล็ก ๆ ติดไว้ที่ทวนหัวเรือสำหรับปักธูป บางทีก็มีพวงมาลัยคล้องหัวเรือ ที่เคร่งมาก ๆ ถึงกับจัดอาหารเช่นทุกเช้าก็มี

(ส.พลายน้อย, 2560, น.78)

จากย่อหน้าข้างต้น คำสำคัญลักษณะที่ 1 ที่เขียนเหมือนกัน สื่อความหมายเหมือนกัน ปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบในย่อหน้า คือ คำว่า “หัวเรือ”

ส่วนคำสำคัญลักษณะที่ 2 ที่เขียนต่างกัน แต่สื่อความหมายเหมือนกัน ปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่ ต้นจนจบในย่อหน้านั้น อาจพิจารณาพร้อมกับการอ่านแล้วตั้งคำถามว่าผู้เขียนกำลังสื่อเรื่องอะไร ใคร ทำอะไร เมื่อไร ที่ไหน ด้วยเหตุผลใด และอย่างไร ดังนี้

ย่อหน้านี้สื่อเรื่องของใคร จะพบคำที่เขียนต่างกันที่เกี่ยวข้องกับบุคคล 3 คำ คือ คำว่า “ชาวเรือ” “พวกแม่ค้าที่ใช้เรือ” และ “เจ้าของเรือ” แม้คำทั้ง 3 คำจะเขียนต่างกัน แต่สื่อความหมายเหมือนกันถึงบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเรือ เมื่อพิจารณาแล้ว คำที่สื่อความหมายครอบคลุมย่อหน้านี้ก็คือ คำว่า “ชาวเรือ” ย่อหน้านี้สื่อเรื่องของ “ชาวเรือ” ทำอะไร จะพบข้อความที่แสดงถึงการกระทำของชาวเรือที่แตกต่างกัน เช่น “มักไม่ยอมให้ใครเหยียบหัวเรือ แม้จะข้ามก็ยังไม่ยอมให้ข้าม” “เคร่งมากจะจุดธูปบูชา ทั้งเช้าและเย็น” “ที่เคร่งมาก ๆ ถึงกับจัดอาหารเช่นทุกเช้า” แต่การกระทำดังกล่าวนี้ต่างสื่อความหมาย ร่วมกันแสดงให้เห็นว่า ชาวเรือ “นับถือ” หรือ “ถือ” หัวเรือ นอกจากนี้จากการกระทำหลาย ๆ อย่างดังกล่าว ยังแสดงให้เห็นถึงการนับถือหัวเรือของชาวเรือที่มีมากด้วย จากคำสำคัญที่ได้ สามารถสรุปใจความสำคัญของย่อหน้านี้ได้ว่า “ชาวเรื่อนับถือหัวเรือมาก” ซึ่งสื่อความหมายเหมือนกับประโยคแรกของย่อหน้านี้ที่ว่า “สิ่งที่ชาวเรือถือกันมากก็คือ ‘หัวเรือ’”

บันไดขั้นที่ 3 ตัดส่วนขยายใจความสำคัญทั้ง

ธรรมชาติของการเขียนนั้น การนำเสนอความคิดหรือความรู้ในงานเขียน ผู้เขียนไม่ได้เสนอแต่ใจความสำคัญออกมาอย่างตรงไปตรงมา กล่าวคือ ผู้เขียนไม่ได้กล่าวตรง ๆ ว่า เรื่องที่เขียนนั้นมีใจความสำคัญอย่างไร แต่ละถูกห่อหุ้มด้วยบริบท ซึ่งในโครงสร้างของการเขียนก็คือ การขยายความ อาจแสดงอยู่ในลักษณะการให้ คำจำกัดความการอธิบายให้รายละเอียด การให้เหตุผล การยกตัวอย่าง หรือการเปรียบเทียบก็ได้ ดังนั้นหน้าที่ของผู้อ่านก็คือ ต้องแยกใจความสำคัญออกจากข้อความที่เป็นส่วนขยายใจความสำคัญออกมาให้ได้

ลักษณะการขยายความ

1. การให้คำจำกัดความ การขยายความลักษณะนี้เป็นการอธิบายความหมายของคำ หรือ สิ่งใดสิ่งหนึ่งในเนื้อเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจตรงกัน นอกจากนี้ยังรวมถึงการอธิบายขอบเขตของ ความหมายของเรื่องด้วย การขยายความลักษณะนี้อาจจะมีการยกตัวอย่างประกอบด้วย

2. การอธิบายให้รายละเอียด การขยายความลักษณะนี้จะใช้เมื่อต้องการแจกแจงสิ่งใดสิ่ง หนึ่ง อธิบายลักษณะหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือแสดงขั้นตอน กระบวนการ บรรยายเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะขยายโดยอธิบายให้รายละเอียด หรืออธิบายให้ รายละเอียด พร้อมยกตัวอย่างก็ได้

การอธิบายให้รายละเอียดนี้นิยมใช้คำเชื่อม “คือ” “กล่าวคือ” เพื่อแสดงให้เห็นทราบว่า ข้อความที่อยู่หลังคำเชื่อมดังกล่าวเป็นการอธิบายให้รายละเอียด

3. การให้เหตุผล การขยายความลักษณะนี้ใช้เขียนให้ผู้อ่านเห็นคล้อยตาม การขยายความ ด้วยวิธีนี้ทำได้หลายวิธี อาจเสนอความคิดที่เป็นข้อสรุปและตามด้วยข้อสนับสนุนต่าง ๆ ซึ่งเป็นเหตุผล หรือหลักฐานโดยการยกตัวอย่าง หรือเสนอผลลัพธ์เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักแล้วตามด้วยสาเหตุต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดผลนั้น

การขยายความด้วยการให้เหตุผลนี้มักจะปรากฏการใช้คำเชื่อมแสดงเหตุผล “จึง” และ “เพราะ” ซึ่งมีลักษณะโครงสร้างคือ เหตุ + “จึง” + ผล และ ผล + “เพราะ” + เหตุ ส่วนที่เป็น ใจความสำคัญ คือ ส่วนที่แสดงผล

4. การยกตัวอย่าง การขยายความลักษณะนี้มักจะใช้ร่วมกับวิธีอื่น เช่น การให้คำจำกัดความ การอธิบายให้รายละเอียด หรือจะใช้วิธีการยกตัวอย่างแต่เพียงอย่างเดียวโดยการยกตัวอย่างหลาย ๆ ตัวอย่าง แล้วจึงสรุปท้ายย่อหน้าด้วยประโยคใจความสำคัญ

การยกตัวอย่างนี้นิยมใช้คำเชื่อม “เช่น” “ได้แก่” เพื่อแสดงให้เห็นว่า ข้อความที่อยู่หลัง คำเชื่อมดังกล่าวเป็นการยกตัวอย่าง

5. การเปรียบเทียบ การขยายความลักษณะนี้จะใช้เขียนเพื่อเปรียบเทียบในลักษณะ ข้อเท็จจริงที่สามารถพิสูจน์ได้ โดยอาจมีจุดมุ่งหมายเปรียบเทียบความเหมือนกันหรือความแตกต่างกัน โดยกำหนดประเด็นที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันว่ามีอะไรบ้าง แล้วจึงเปรียบเทียบไปที่ละประเด็น เพื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจเรื่องที่ยกมาเปรียบเทียบได้ชัดเจนในด้านความเหมือนกันหรือความแตกต่างกัน หรืออาจใช้การยกเรื่องราว เป็นอุทาหรณ์ขึ้นมาก่อนแล้วจึงสรุปประเด็นความคิดสำคัญที่จะเสนอ หรือ การเขียนอุปมาเปรียบเทียบสิ่งที่มีคุณสมบัติอย่างเดียวกันเพื่อให้ความคิดสำคัญชัดเจนขึ้น

การขยายความด้วยการเปรียบเทียบนี้จะมีลักษณะโครงสร้างคือ ตัวตั้ง + คำเชื่อมแสดง การเปรียบเทียบ + ตัวเปรียบ ส่วนที่เป็นใจความสำคัญ คือ ส่วนที่แสดงตัวตั้ง

ตัวอย่าง

ต้องการจะจับใจความสำคัญ ผู้เรียนจำเป็นต้องเติมคำเชื่อมส่วนขยายใจความสำคัญ เพื่อตัดส่วนขยายใจความสำคัญทิ้ง

คำเชื่อมที่นิยมเติม ในข้อความในย่อหน้า ได้แก่ กล่าวคือ เช่น จึง เพราะ
ตัวอย่าง

ผักและผลไม้สดจะมีเอนไซม์ที่เป็นตัวช่วยย่อยอาหารให้เป็นโมเลกุลที่เล็กที่สุดเข้าสู่กระแสเลือดไปใช้ ประโยชน์ในร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเร่งปฏิกิริยาการย่อยอาหารให้สมบูรณ์ เอนไซม์หลายชนิด เป็นเอนไซม์ที่ร่างกายไม่สามารถสร้างขึ้นมาได้ จึงต้องได้รับการรับประทานผักผลไม้เท่านั้น เอนไซม์บางชนิด ยังช่วยเปลี่ยนอนุมูลอิสระเป็นน้ำและออกซิเจน บางชนิดช่วยเผาผลาญพลังงาน สลายไขมันและกำจัดสารพิษ ในร่างกาย

ข้อใดเป็นใจความสำคัญของข้อความข้างต้น (O-NET ม.3)

- 1) การรับประทานผักและผลไม้สดจะช่วยให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์
- 2) ผักและผลไม้สดมีเอนไซม์ช่วยย่อยสารอาหารไปใช้ประโยชน์ในร่างกาย
- 3) เอนไซม์หลายชนิดเป็นเอนไซม์ที่ร่างกายไม่สามารถสร้างขึ้นได้เอง
- 4) เอนไซม์บางชนิดช่วยเปลี่ยนอนุมูลอิสระบางชนิดช่วยเผาผลาญพลังงาน

จากตัวอย่างข้างต้น เมื่ออ่านเนื้อหาในย่อหน้านี้แล้ว

- (1) ตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมด

(1.1) ย่อนี้กล่าวถึงเรื่องอะไร

คำตอบ คือ ผักและผลไม้สด

(1.2) ผักและผลไม้สดเป็นอย่างไร

คำตอบ คือ ผักและผลไม้สดจะมีเอนไซม์

(1.3) เอนไซม์ดังกล่าวเป็นอย่างไร

คำตอบ คือ เป็นตัวช่วยย่อยอาหารให้เป็นโมเลกุลที่เล็กที่สุดเข้าสู่กระแสเลือดไปใช้ประโยชน์ในร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเร่งปฏิกิริยาการย่อยอาหารให้สมบูรณ์

- (2) พิจารณาคำสำคัญของย่อหน้านี้

ย่อนี้มีคำสำคัญ 2 คำ คือ “ผักและผลไม้สด” (หรือ ผักผลไม้) ซึ่งปรากฏซ้ำ 2 ครั้ง และ “เอนไซม์” ซึ่งปรากฏซ้ำ 5 ครั้ง

- (3) เติมคำเชื่อมส่วนขยายใจความสำคัญ เพื่อตัดส่วนขยายใจความสำคัญทิ้ง

จากย่อหน้าข้างต้นสามารถเติมคำเชื่อม “เพราะ” หน้าข้อความ “เอนไซม์หลายชนิดเป็นเอนไซม์ที่ร่างกายไม่สามารถสร้างขึ้นได้” ทำให้เห็นได้ว่าใจความสำคัญของย่อหน้านี้ คือ “ผักและผลไม้สด จะมีเอนไซม์ที่เป็นตัวช่วยย่อยอาหารให้เป็นโมเลกุลที่เล็กที่สุดเข้าสู่กระแสเลือดไปใช้

ประโยชน์ในร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเร่งปฏิบัติการย่อยอาหารให้สมบูรณ์” สอดคล้องกับคำตอบที่ได้จากการตั้งคำถาม เพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมด

ผักและผลไม้สดจะมีเอนไซม์ที่เป็นตัวช่วยย่อยอาหารให้เป็นโมเลกุลที่เล็กที่สุดเข้าสู่กระแสเลือดไปใช้ ประโยชน์ในร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเร่งปฏิบัติการย่อยอาหารให้สมบูรณ์ เพราะเอนไซม์หลายชนิดเป็นเอนไซม์ที่ร่างกายไม่สามารถสร้างขึ้นมาได้ จึงต้องได้รับการรับประทานผักผลไม้เท่านั้น เอนไซม์บางชนิดยังช่วยเปลี่ยนอนุมูลอิสระเป็นน้ำและออกซิเจน บางชนิดช่วยเผาผลาญพลังงาน สลายไขมัน และกำจัดสารพิษในร่างกาย

นอกจากนี้หากสังเกตเนื้อหาในตอนท้ายของย่อหน้าจะพบว่า เนื้อหาที่ปรากฏยังสนับสนุนใจความสำคัญของย่อหน้าให้ชัดเจนขึ้นด้วย ดังเห็นได้จากข้อความ “เอนไซม์บางชนิดยังช่วยเปลี่ยนอนุมูลอิสระเป็นน้ำและออกซิเจน บางชนิดช่วยเผาผลาญพลังงาน สลายไขมันและกำจัดสารพิษในร่างกาย” ซึ่งมีลักษณะเป็นคำสำคัญลักษณะที่ 2 ที่เขียนต่างกัน แต่สื่อความหมายเหมือนกัน ปรากฏซ้ำ ๆ คือ

- (1) เอนไซม์บางชนิดยังช่วยเปลี่ยนอนุมูลอิสระเป็นน้ำและออกซิเจน
- (2) บางชนิดช่วยเผาผลาญพลังงาน
- (3) สลายไขมัน
- (4) กำจัดสารพิษในร่างกาย

สัมพันธ์กับเนื้อหา “. . .ไปใช้ประโยชน์ในร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเร่งปฏิบัติการย่อยอาหารให้สมบูรณ์” ในใจความสำคัญที่ปรากฏตอนต้นย่อหน้า

คำตอบของแบบฝึกหัดข้อนี้จึงตอบข้อ 2) ผักและผลไม้สดมีเอนไซม์ช่วยย่อยสารอาหารไปใช้ประโยชน์ในร่างกาย

บันไดขั้นที่ 5 สังเกตคำหรือกลุ่มคำแสดงความขัดแย้งหรือตรงข้ามกันที่ปรากฏในย่อหน้า

ปกติแล้วข้อความหรือประโยคแต่ละประโยคที่เรียงต่อกันในย่อหน้านั้นจะมีเนื้อหาเกี่ยวโยงต่อเนื่องสัมพันธ์กัน การลำดับความคิดและการเชื่อมโยงความคิดเป็นไปอย่างมีระเบียบ ชัดเจน “ประดุนามะลิแต่ละดอกมาร้อยเป็นวงรอบจนเป็นพวงมาลัยที่เป็นระเบียบสวยงาม ทำให้ผู้อ่านสามารถติดตามเนื้อเรื่องได้ง่ายไม่สับสนวุ่นวาย อ่านแล้วได้เนื้อความที่สมบูรณ์แจ่มแจ้ง” (ราตรี ธีรवार, 2542, น.82 อ้างถึงใน สถาบันภาษาไทย, 2564, น. 18)

วิธีหนึ่งที่ทำให้ย่อหน้าเกิดการเชื่อมโยงคือ การใช้คำหรือกลุ่มคำเป็นเครื่องเชื่อมความ คำหรือกลุ่มคำที่เป็นเครื่องเชื่อมในย่อหน้านั้นมีหลายลักษณะ แต่มีคำหรือกลุ่มคำลักษณะหนึ่งที่ช่วยให้จับใจความสำคัญได้ ง่ายขึ้นคือ คำหรือกลุ่มคำแสดงความขัดแย้งหรือตรงข้ามกัน เช่น แต่ ทว่า แต่

หาก แต่ว่า แต่ว่า อย่างไรก็ดี ในทางตรงกันข้าม ในทางกลับกัน ถึงแม้...แต่ ฯลฯ เพราะใจความสำคัญที่ผู้เขียนต้องการสื่อในย่อหน้านั้น อาจอยู่หลังคำหรือกลุ่มคำดังกล่าว

ตัวอย่าง

ข้อใดเป็นข้อเรื่องที่สอดคล้องกับข้อความต่อไปนี้ (O-NET ม.3)

กำแพงเมืองจีนสร้างขึ้นมาเพื่อป้องกันข้าศึก แต่นักประวัติศาสตร์ต่างลงความเห็นว่ากำแพงเมืองจีนนั้น ไม่สามารถป้องกันข้าศึกได้ เพราะข้าศึกสามารถโอบล้อมป้อมปราการเข้ามาได้หลายครั้ง เช่น กองทัพแมนจู สามารถยกพลข้ามกำแพงมาพิชิตแผ่นดินจีนได้ส่วนหนึ่ง นอกจากกำแพงเมืองจีนจะไม่สามารถป้องกันข้าศึกทางบกได้แล้ว เมื่อกองทัพชาตินิโอรุยกทัพมาทางทะเล ก็ยังสามารถกดดันให้จีนยอมจำนนได้สำเร็จในศตวรรษที่ 19

- 1) ความล้มเหลวของกำแพงเมืองจีน
- 2) มูลเหตุของการสร้างกำแพงเมืองจีน
- 3) กองทัพแมนจูพิชิตกำแพงเมืองจีน
- 4) กำแพงเมืองจีนกับการป้องกันข้าศึกทางน้ำ

จากตัวอย่างข้างต้น เมื่อพิจารณาคำสำคัญจะพบว่า มี 2 คำ คือ คำว่า “กำแพงเมืองจีน” และ “ไม่สามารถ ป้องกันข้าศึก” ซึ่งสื่อความหมายถึง “ยอมจำนน” ด้วย จากนั้นจึงพิจารณาตัดส่วนขยายใจความสำคัญ ที่ปรากฏ ดังนี้

(1) “เพราะข้าศึกสามารถโอบล้อมป้อมปราการเข้ามาได้หลายครั้ง” เพราะเป็นการให้เหตุผลที่สนับสนุน ข้อความ “นักประวัติศาสตร์ต่างลงความเห็นว่ากำแพงเมืองจีนนั้นไม่สามารถป้องกันข้าศึกได้”

(2) “เช่น กองทัพแมนจูสามารถยกพลข้ามกำแพงมาพิชิตแผ่นดินจีนได้ส่วนหนึ่ง” เพราะเป็นการยกตัวอย่างสนับสนุนข้อความ “เพราะข้าศึกสามารถโอบล้อมป้อมปราการเข้ามาได้หลายครั้ง” กำแพงเมืองจีนสร้างขึ้นมาเพื่อป้องกันข้าศึก แต่นักประวัติศาสตร์ต่างลงความเห็นว่ากำแพงเมืองจีนนั้น ไม่สามารถป้องกันข้าศึกได้ เพราะข้าศึกสามารถโอบล้อมป้อมปราการเข้ามาได้หลายครั้ง เช่น กองทัพแมนจู สามารถยกพลข้ามกำแพงมาพิชิตแผ่นดินจีนได้ส่วนหนึ่ง นอกจากกำแพงเมืองจีนจะไม่สามารถป้องกันข้าศึกทางบกได้แล้ว เมื่อกองทัพชาตินิโอรุยกทัพมาทางทะเล ก็ยังสามารถกดดันให้จีนยอมจำนนได้สำเร็จในศตวรรษที่ 19

เมื่อตัดส่วนขยายใจความสำคัญแล้วจะสังเกตได้ว่า ในย่อหน้านี้มีการใช้คำว่า “แต่” แสดงความขัดแย้ง หรือตรงข้ามกันในย่อหน้า ใจความสำคัญที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอก็คือ “นักประวัติศาสตร์ต่างลงความเห็นว่า กำแพงเมืองจีนนั้นไม่สามารถป้องกันข้าศึกได้”

ส่วนเนื้อหาในตอนท้าย “เมื่อกองทัพชาตินิโอรุยกทัพมาทางทะเล ก็ยังสามารถกดดันให้จีนยอมจำนน ได้สำเร็จในศตวรรษที่ 19” ก็เป็นส่วนขยายในลักษณะการยกตัวอย่างเพื่อสนับสนุนใจความสำคัญให้ชัดเจนขึ้น กล่าวคือ แสดงให้เห็นว่า กำแพงเมืองจีนไม่สามารถป้องกันข้าศึกทั้งทางบกและทางทะเล

คำตอบของแบบฝึกหัดข้อนี้จึงตอบข้อ 1) ความล้มเหลวของกำแพงเมืองจีน

บันไดขั้นที่ 6 หากย่อหน้านั้นไม่ปรากฏประโยคใจความสำคัญ ต้องพิจารณาเนื้อความในบริบทอื่น ๆ โดยเฉพาะข้อความในย่อหน้าก่อนและหลัง โดยนำใจความสำคัญหรือความคิดหลักที่กระจายอยู่ในย่อหน้านั้น นำมาประมวลและเรียบเรียงให้เป็นประโยคใจความสำคัญด้วยสำนวนภาษาของตนเอง

ตัวอย่าง

พืชที่คนไทยนำรามาใช้ย้อมผ้า เช่น ขมิ้น ข่า และยอป่า พืชที่คนไทยนำลำต้นมาใช้ย้อมผ้า ได้แก่ มะพูด หากใช้เฉพาะส่วนเปลือกนั้นมีหลายชนิด เช่น กราย ฉำฉา กระหูด โกงกาง ปอแดง และประดู่ ส่วนพืชที่เราำแก่นของเนื้อไม้มาใช้ย้อมผ้า คือ ขนุน ชีเหล็ก และเข พืชที่เราำผลของมันมาใช้ในการย้อมผ้า คือ กระจาย หว่า มะเกลือ และตะโก เมล็ดจากผลก็สามารถนำมาใช้ย้อมผ้าได้ด้วย เช่น คำแสด พืชที่เราำดอก มาใช้ในการย้อมผ้า คือ อัญชัน และคำฝอย พืชที่ใบให้สีในการย้อมผ้า ได้แก่ หูกวาง และคราม ซึ่งครามนั้น นอกจากจะใช้ใบจากต้นครามย้อมผ้าได้แล้ว เรายังสามารถใช้กิ่งของมันในการย้อมผ้าได้ด้วย

(ปรับจาก ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2547, น. 174-175)

จากตัวอย่างข้างต้น เมื่ออ่านย่อหน้าจบแล้ว สิ่งที่ต้องพิจารณาในการจับใจความสำคัญ คือ

(1) ย่อนี้กล่าวถึงเรื่องอะไร คำตอบ คือ เรื่องเกี่ยวกับการใช้ส่วนต่าง ๆ ของพืชมาย้อมผ้าของคนไทย

(2) พิจารณาคำสำคัญของย่อหน้านั้น คำสำคัญลักษณะที่ 1 ที่ปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบในย่อหน้าคือ คำว่า “พืช” “คนไทย” ซึ่งในบางประโยคจะใช้คำว่า “เรา” แทนคำว่า “คนไทย” และ “ย้อมผ้า”

ส่วนคำสำคัญลักษณะที่ 2 ในย่อหน้า คือ คำว่า “ราก” “ลำต้น” “เปลือก” “แก่นของเนื้อไม้” “ผล” “เมล็ดจากผล” “ดอก” “ใบ” และ “กิ่ง” จะเห็นได้ว่าทุกคำนั้นสื่อถึงส่วนต่าง ๆ ของพืช

(3) พิจารณาเนื้อความที่เป็นส่วนประกอบคำสำคัญ เพื่อตัดส่วนขยายใจความสำคัญ

เนื้อความที่เป็นส่วนประกอบคำสำคัญ คือ การอธิบายให้รายละเอียดเกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของพืช ที่คนไทยนำมาใช้ย้อมผ้า คือ ราก ลำต้น เปลือก แก่นของเนื้อไม้ ผล เมล็ดจากผล ดอก ใบ และกิ่ง ประกอบกับการยกตัวอย่างพืชที่คนไทยนำส่วนต่าง ๆ แต่ละส่วนนั้นมาใช้ย้อมผ้า สังเกตจากคำว่า “เช่น” “ได้แก่” และ “คือ” ทั้งหมดนี้คือส่วนขยายใจความสำคัญที่ต้องตัดทิ้ง

(4) นำใจความสำคัญมาเรียบเรียงเป็นประโยคใจความสำคัญด้วยสำนวนภาษาของผู้อ่าน โดยคงตามเนื้อความเดิม จากตัวอย่างข้างต้น ประโยคใจความสำคัญของย่อหน้านี้นี้คือ “คนไทยนำส่วนต่าง ๆ ของพืชมาใช้อย่างมีค่า”

จากวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ ทั้ง 6 วิธีข้างต้น สามารถจัดทำเป็นแผนภาพเพื่อช่วยความจำเกี่ยวกับวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้ชื่อว่า “บันได 6 ขั้น สู่ความสำเร็จในการอ่านจับใจความสำคัญ”



ภาพ 2 บันได 6 ขั้นสู่ความสำเร็จในการอ่านจับใจความสำคัญ

ที่มา : คู่มือฝึกอบรมพัฒนาสมรรถนะการอ่านขั้นสูงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (น. 22), โดย เสกสรรค์ ผลวัฒน์, สถาบันภาษาไทย, 2564, โดย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. ดัดแปลงโดยได้รับอนุญาต

สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น ประกอบด้วย บันไดขั้นที่ 1 อ่านเรื่องให้จบ บันไดขั้นที่ 2 ค้นพบคำสำคัญ บันไดขั้นที่ 3 คัดส่วนขยายใจความสำคัญทั้ง บันไดขั้นที่ 4 เติมคำเชื่อมส่วนขยายใจความสำคัญ บันไดขั้นที่ 5 สังเกตคำเชื่อมแสดงความขัดแย้งที่ปรากฏในย่อหน้า บันไดขั้นที่ 6 หาใจความสำคัญในทุกย่อหน้า เทคนิคบันได 6 ขั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น สามารถนำไปใช้ในการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญในวิชาอื่น ๆ ได้อีกด้วย

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

5.1 ความเป็นมาของบอร์ดเกม

การจัดการศึกษาในปัจจุบันนักการศึกษาส่วนใหญ่ได้ใช้เกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเกมต่าง ๆ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหรือเรื่องที่ผู้สอนต้องการจะสื่อมากขึ้น อีกทั้งช่วยเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้มีความสุขสนุกสนาน จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและอยากจะเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้นนักการศึกษาต่างได้คิดค้น หรือนำแนวคิดรูปแบบเกมต่าง ๆ มาพัฒนาผู้เรียน รูปแบบเกมหนึ่งที่น่าสนใจ และกำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก ก็คือ บอร์ดเกม หรือเกมกระดานนั่นเอง (Board Game) ทั้งนี้นักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาแนวคิดดังกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมยามว่างของคนโบราณที่ถือกำเนิดขึ้นกว่าหนึ่งพันปีมาแล้ว ทั้งในประเทศจีน อินเดีย และญี่ปุ่น บอร์ดเกมสมัยเก่าที่เป็นที่นิยม และรู้จักกันดี เช่น หมากรุก โกะ เกมเศรษฐี หรือบันไดงู ซึ่งมีจำนวนผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จนถึงสูงสุดคือ 10 คน โดยในแต่ละเกมก็จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามที่รูปแบบกติกาของเกมกำหนด ทั้งนี้ลักษณะหนึ่งของบอร์ดเกม สมัยเก่า (Classic Board Game) คือ ความเป็นไปได้ที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะเล่นเกมเก่งมาก หรือมีความเป็นไปได้ที่ผู้เล่นคนหนึ่งจะโชคดีกว่าคนอื่น จนสามารถเอาชนะคนอื่นตามไม่ทัน เช่น เกมเศรษฐี ถ้าใครได้ครอบครองที่ดินส่วนใหญ่ในเกม คนคนนั้นก็อาจจะชนะแบบไม่ต้องลุ้น ทำให้คนอื่นอาจเบื่อกับที่จะต้องทนเล่นจนจบเกมได้ ดังนั้นนักออกแบบเกมสมัยใหม่จึงพยายามคิดค้น และออกแบบเกมให้ผู้เล่นสามารถพลิกสถานการณ์ได้ แม้ผู้เล่นคนนั้นอาจจะเสียเปรียบ หรือด้อยกว่าจากผู้เล่นคนอื่นก็ตาม (Smith and Golding, 2018; Hinebaugh, 2009; สฤณี อาชวานันทกุล, 2559)

5.2 ความหมายของบอร์ดเกม

ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี (2559) ได้กล่าวว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนที่ใช้วางหรือเคลื่อนที่ในจุดที่กำหนดบนกระดาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกฎหรือกติกาของเกม โดยเกมกระดานส่วนใหญ่จะมีการกำหนดเป้าหมายหรือเส้นชัย (Victory Point) ที่ผู้เล่นต้องไปให้ถึง

รักชน พุทธรังสี (2560, น. 18) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกม หมายความว่า ความรวมเกมประเภทเทเบิลทอปทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว เป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงามเป็นรูปแบบเฉพาะของสำหรับเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่อง

วรารักษ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตภณ ธรรมวัฒนา (2560, น. 113) ให้ความหมายของเกมกระดานไว้ว่า คือ เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่นพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

พิมพ์พจี เย็นอุรา (2562, น. 46) ได้กล่าวว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่สร้างขึ้นโดยมี “พื้นที่เล่น” อาจเป็นกระดาน หรือไม่มีก็ได้ ในการให้ผู้เล่นมาปฏิบัติสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้าร่วมกันโดยมีกติกาของบอร์ดเกมมากำกับกระบวนการและมีอุปกรณ์การเล่น เช่น การ์ดไพ่ ลูกเต๋า ตัวหมากหรือชิ้นส่วนใด ๆ เพื่อใช้ในการเล่นบนพื้นที่เล่น

ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563, น. 42) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกมว่าเป็นเกมรูปแบบหนึ่งโดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุยกัน โดยจะมีอุปกรณ์การเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะของเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่องเกมซึ่งจะมีอุปกรณ์ในการเล่นพร้อมกับคู่มือการเล่น โดยบอกกฎกติกาและข้อตกลงก่อนการเล่นเกม แต่บอร์ดเกมในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งบอร์ดเกมบางประเภทสามารถเล่นได้โดยมีผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นและรูปแบบของบอร์ดเกมก็สามารถเล่นผ่านสื่อออนไลน์ได้อีกด้วย

วิรุฬห์ สิทธิเชตรกรณ์ (2564, น. 44) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกม ว่าเป็นสื่อการสอนประเภทวัสดุอุปกรณ์แบบเกม ในรูปแบบของวัสดุกราฟฟิก ในรูปของบัตรหรือการ์ดที่มีสีสันและเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านทางการใช้ภาพที่สื่อความหมาย มีการออกแบบ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ผ่านการกำหนดรูปแบบสถานการณ์หรือการตั้งกติกาประกอบด้วยการ์ดเกม ตัวหมาก กระดาน คู่มือการเล่น และอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ

ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2555) บอร์ดเกมจึงเป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือ ยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดานซึ่งจะมีรูปภาพ หรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ โดยอาจเล่นบนกระดาน หรือพื้นผิวเรียบ ๆ ก็ได้ โดยเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า เพื่อการฝึกสมอง พัฒนาทักษะความสามารถด้านต่าง ๆ และเพื่อความสนุก

ปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษามากขึ้น เช่น มีการใช้บอร์ดเกมเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของโรงเรียน เช่น การนำหมากฮอสมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์ การนำหมากกรุกมาใช้ในรายวิชาต่าง ๆ ของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ในฝรั่งเศส อาร์เจนตินา หรือญี่ปุ่น การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และ Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหลายแห่งในอเมริกา หรือการนำ scrabbles มาสอนในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในอเมริกาและแคนาดาทั้งในคาบเรียน และกิจกรรมชมรม (Hinebaugh, 2009 อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บุณณสินวัฒนกุล, 2562, น. 45-46) จะเห็นได้ว่าผู้สอนสามารถนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับรายวิชาต่าง ๆ ได้ ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา

สรุปได้ว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบมีกระดานและไม่มีกระดาน มีกฎ กติกาหรือข้อตกลงในการเล่นอย่างชัดเจน มีอุปกรณ์ในการเล่น เช่น การ์ดลูกเต๋า ตัวหมาก กระดาน และคู่มือการเล่น ข้อตกลงก่อนการเล่นเกม โดยผู้เล่นจะมีวิธีการชนะเกมได้หลากหลายวิธี เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน

5.3 ประเภทของบอร์ดเกม

Happy (2018 อ้างถึงใน วรวรรณ ปิยะรัตนมงคล, 2563) ได้แบ่งประเภทบอร์ดเกมเป็น 10 ประเภท โดยแบ่งตามหมวดหมู่ ตามลักษณะ กฎกติกา ประกอบด้วย

1. Roll and Move Games เป็นบอร์ดเกมที่มีการทอยลูกเต๋า (หรือการหมุนวงล้อหรือหยิบไพ่) เพื่อดำเนินการเล่นในแต่ละรอบ หรือเพื่อกำหนดจำนวนช่องที่คุณจะเคลื่อนที่ในกระดาน ผู้เล่นอาจแข่งขันการเดินเกมจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัย หรือเคลื่อนที่ไปรับ หรือแย่งชิงสิ่งของ (อาจหมายถึงของรางวัล หรือสมบัติในเกมนั้น ๆ ไม่ว่าจะด้วยวิธีใดการทอยลูกเต๋า แล้วเคลื่อนที่ไปบนกระดานมีบทบาทสำคัญในการเล่นบอร์ดเกมประเภท Roll and Move Games นี้

2. Worker Placement Games เป็นบอร์ดเกมที่มีลักษณะเหมือนการเล่นเก้าอี้ดนตรีที่เล่นซ้ำลง และเล่นอย่างมีกลยุทธ์มากยิ่งขึ้น โดยคุณจะต้องเดินไปให้ถึงจุดที่คุณจะต้องไป หรือเก็บเอาพื้นที่ (จุดต่าง ๆ บนกระดาน) มาอยู่ในอาณาของคุณให้มากที่สุดก่อนที่ผู้เล่นคนอื่นจะแย่งชิงไป ไม่ต่างจากการแย่งชิงเก้าอี้ หากแต่เปลี่ยนเป็นอาณาเขตบนกระดานแทน

3. Cooperative Games หรือบอร์ดเกมแบบร่วมมือ เป็นบอร์ดเกมที่มีความตรงข้ามกับบอร์ดเกมประเภท Worker Placement โดยสิ้นเชิง เพราะนอกจากจะไม่มีการแข่งขันเพื่อแย่งชิงสิ่งของ หรือของรางวัลในเกมแล้ว ยังต้องอาศัยความร่วมมือของผู้เล่นเกมแต่ละคนในการร่วมมือกันเพื่อให้ประสบเป้าหมายในเกม ทุกคนต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อชัยชนะ

4. Deck-Building Games เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นเริ่มต้นเล่นเกมด้วยการจัดจำนวนหนึ่ง (หรือทรัพยากร หรือสิ่งของสำคัญในเกม ซึ่งเรียกว่า Deck) ที่จะเปลี่ยนแปลง และพัฒนาเพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลาของเกม ผู้เล่นมุ่งเน้นไปที่การสร้างและปรับแต่ง Deck ของตนเองเพื่อให้ได้มูลค่า และประโยชน์สูงสุด

5. Area Control Games เป็นบอร์ดเกมที่ว่าด้วยการจัดสันปันส่วน และปกป้องดินแดนหรืออาณาจักรของตนเองจากการแย่งชิง หรือรุกรานจากผู้เล่นคนอื่นภายในเกม

6. Secret Identity Games เป็นบอร์ดเกมที่ว่าด้วยการหลอกลวง ผู้เล่นในเกมจะใช้วิธีการโกหก หลงล่อ เพื่อปิดบังตัวตนที่แท้จริงของเขา และมีหลายเกมที่ผู้เล่นบางคนจะร่วมมือกันอาจจะเพื่อหลอกลวงเพื่อเล่นบางคนให้หลงกล หรือต้อนให้ผู้เล่นบางคนเปิดเผยตัวตนที่พยายามปิดบังไว้โดยส่วนใหญ่ ผู้เล่นที่สามารถปกปิดตัวตน หรืออัตลักษณ์ที่แท้จริงของตนเอง (ตามที่เกมกำหนด) ไว้ได้นานที่สุด มักจะเป็นผู้ชนะ

7. Legacy Games เป็นบอร์ดเกมเกมแนวใหม่ที่น่าตื่นเต้น และมีการถกเถียงกันมากที่สุด เรื่องราวในเกมมีผลต่อเนื่องในระยะยาว ตัวละครมีชีวิต และสามารถตายได้ และการกระทำในเกม มีผลกระทบร้ายแรง คุณจะเล่นเกมเหล่านี้ซ้ำแล้วซ้ำอีกกับคนคนเดียวกัน แต่ประสบการณ์จะเป็นเกมใหม่ทุกครั้ง

8. Party Games เป็นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดคือความเรียบง่าย และการเข้าถึงง่าย ให้ความสนุกสนาน และสามารถเข้าใจกฎกติกาได้อย่างง่ายดายด้วยคำอธิบายที่น้อยที่สุด เป็นเกมที่มักเล่นระหว่างสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือครอบครัว

9. Puzzle Games เป็นบอร์ดเกมที่ต้องใช้ปริศนาที่อาจจะเกี่ยวกับตัวเลขการจดจำ รูปแบบการผสมผสานของข้อมูลหรือภาพต่าง ๆ และการเรียงเรียง หรือจัดลำดับ

10. Combat Games เป็นบอร์ดเกมที่วัดด้วยการต่อสู้ เพื่อแย่งชิงสิ่งของ รางวัล หรือสมบัติ การต่อสู้นี้อาจจะทำให้โค่นล้มอีกฝ่ายให้ตาย หรือออกไปจากเกม บอร์ดเกมประเภทนี้ผู้เล่นจะต้องวางแผนที่จะกำจัด หรือล้างแค้นผู้เล่นอีกฝ่ายให้ได้

Silverman (2013, อ้างถึงใน ชีรภาพ แซ่เซี่ยง, 2560, น. 41 – 42) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกม เป็น 6 ประเภทดังต่อไปนี้

1. ประเภทครอบครัว (Family Games) บอร์ดเกมแบบดั้งเดิม กติกาไม่ ซับซ้อน โดยมีคะแนน และโชคของผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่มุ่งเน้นการวางแผน หรือกระบวนการคิดที่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และใช้เวลาว่างร่วมกันกับครอบครัว พี่น้อง และเพื่อน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมบันไดงู เกมเศรษฐี เป็นต้น

2. ประเภทยุโรป (Euro-style Games) ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ ซับซ้อน อุปกรณ์ในการเล่นมีจำนวนไม่มาก เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ไม่เน้นสร้างความขัดแย้ง และการกำจัดผู้เล่นระหว่างเล่นเกม โดยทั่วไปจะไม่มีการใช้ลูกเต๋าเสี่ยงโชค เนื่องจากเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีในการแก้ปัญหาของตนเอง ตัวอย่างเกม ประเภทนี้ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid) เป็นต้น

3. ประเภทสร้างชุดการ์ด (Deck-Building Games) เกมที่ผู้เล่นจะมีการ์ด ในมือของตนเอง และจะมีการ์ดกองกลาง ผู้เล่นต้องออกแบบวางแผนให้ตนเองมีคะแนนมากที่สุด ซึ่งการ์ดแต่ละใบก็จะมีความพิเศษ ส่วนใหญ่เกมประเภทนี้ จะจบลงเมื่อการ์ดกองกลางหมด ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ เกม Domino เป็นต้น

4. ประเภทวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) บอร์ดเกม ที่แบ่งผู้เล่น ออกเป็น 2 ฝ่าย ต้องใช้กระบวนการตัดสินใจ การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง ไม่เน้นการเสี่ยงโชคของผู้เล่น เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ได้แก่ หมากกรุก หมากฮอส เป็นต้น

5. เกมประเภทวางแผน (Strategy Games) บอร์ดเกมที่ได้รับความนิยม เป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน มีทั้งรูปแบบที่ต้องร่วมมือ หรือต้องแข่งขันกัน ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลา เล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายคิดทบทวนกลยุทธ์ เจาะต่อร่อง หรือหาแนวทางร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ได้แก่ เกม Avalon เกม Settlers of Catan เป็นต้น

6. เกมประเภทวางแผนที่ใช้การ์ด (Card-Based Strategy Games) เน้น การใช้การ์ดในการวางแผน เป็นการสุ่ม หรือเสี่ยงโชคที่จะได้การ์ด ซึ่งจะนำมาซึ่งสิทธิพิเศษ ช่วยให้ ผู้เล่นเข้ามีโอกาสชนะมากขึ้นโดยที่สามารถร่วมมือ หรือการจัดคู่แข่งผ่านการใช้การ์ดได้ ตัวอย่าง บอร์ดเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรม (7 Wonders) เป็นต้น

สฤณี อาชวานันทกุล (2559, น. 34-35) จำแนกประเภทของบอร์ดออกเป็น 3 ประเภท

1. เกมครอบครัว (Family Games) เกมที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายในเวลา 5-10 นาที แต่ไม่ง่ายจนผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่รู้สึกไม่ท้าทาย เป็นบอร์ดเกม ที่ออกแบบมาให้ทั้งเด็กและผู้อื่นเล่นได้ บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมักมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่น มีการพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งัดกันค่อนข้างมากระหว่างการเล่น ไม่มีความรุนแรงหรือ ประเด็นหนัก ๆ สามารถเล่นให้จบเกมได้ภายในเวลา 15-60 นาที

2. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนมากกว่าเกม ครอบครัว เหมาะสำหรับผู้เล่นที่อยากเล่นเกมที่มีความท้าทายยิ่งขึ้น จำเป็นต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบ้างเล็กน้อย เกมวางแผนเป็นเกมกลุ่มเก่าแก่ที่สุดเริ่มถูกใช้ เพื่อจำลอง สถานการณ์สงครามก่อนรบจริง รายละเอียดบนกระดานจึงสมจริง ครอบคลุมความเป็นไป ได้ทั้งหมด ที่ฝ่ายตรงข้ามอาจตัดสินใจ การเล่นเกมประเภทนี้จึงต้องอาศัยการวางแผน และใช้เวลานาน ปัจจุบัน เกมวางแผนแข่งกันที่ “ความเรียบง่าย” ของกติกา เทียบกับ “ความท้าทาย” ต้องคิดระหว่างเล่น และ “ความซับซ้อน” ของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมมีความเรียบง่ายแต่ตัวเกม มีความท้าทายให้ ผลลัพธ์ที่ซับซ้อน คนเล่นจะยิ่งรู้สึก สนุก และไม่ซ้ำซาก

3. पार्टीเกม (Party Games) เป็นเกมที่ออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะประมาณ 8-20 คน หรือมากกว่า งานสร้างสรรค์เกมที่สนุกต้องมีกติกาที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน และมีอุปกรณ์ ไม่มาก เกมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มักบรรจุกล่องขนาดเล็ก พกพาง่าย เพื่อนำไปเล่นกับกลุ่มเพื่อนในงานเลี้ยง ต่าง ๆ ในการเล่นเกมอาจมีเรื่องตลกเข้ามาเกี่ยวข้องเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่เน้นที่มนุษย์สัมพันธ์และ ปฏิภาณไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมจะเหมือนความสนุกของงานสร้างสรรค์ คือ ได้สร้างสรรค์กับ ผู้อื่นจำนวนมาก มีการแก่งัดกัน ในประเด็นที่หนักกว่าเกมครอบครัว

สรุปได้ว่า บอร์ดเกมมีการแบ่ง หรือจัดกลุ่มไว้หลายรูปแบบ โดยส่วนใหญ่ใช้วัตถุประสงค์ของ เกมในการแบ่ง แบ่งตามจำนวนผู้เล่น แบ่งตามอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในเกม ซึ่งแต่ละประเภทของบอร์ด เกมจะมีกติกาและวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไป

นอกจากนี้ Daul (2014 อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล, 2562, น. 45-46) ได้กล่าวว่า การนำเกมประเภทต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับการศึกษา จะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และทักษะต่าง ๆ ดังนี้

1. ความรู้ในเชิงประจักษ์ (Declarative Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริงทั้งการให้นิยามความหมาย กฎ หรือข้อปฏิบัติต่าง ๆ
2. ความรู้ในเชิงมโนทัศน์ (Conceptual Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำไปสู่การจัดประเภทหมวดหมู่ หรือเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยของสิ่งต่าง ๆ ได้
3. ความรู้ในเชิงวิธีการ (Procedural Knowledge) คือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับวิธีการหรือการดำเนินงานตามขั้นตอนอย่างใดอย่างหนึ่ง
4. ทักษะการตัดสินใจ (Decision Making) คือ ผู้เรียนจะได้รับทักษะกระบวนการรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์เพื่อเลือก หรือตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างมีเหตุผล
5. ทักษะการสื่อสารและทักษะทางอารมณ์ (Communication and Soft Skills) คือ ผู้เรียนจะได้รับทักษะการในการพูด การสื่อสาร การเจรจาต่อรอง เพื่อให้เกิดความถูกต้อง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

สรุปได้ว่า หากผู้สอนต้องการผลิตสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะของประเภทเกมการศึกษา ตลอดจนการเชื่อมโยงความรู้ หรือทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนด จึงจะทำให้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีประสิทธิภาพในการเรียนรู้

5.4 หลักการออกแบบบอร์ดเกม

การออกแบบบอร์ดเกมให้มีคุณภาพและมีความน่าสนใจต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญ โดย Silverman (2013 อ้างถึงใน สิริกานต์ มุ่ยจันดา, 2563) กล่าวว่า การออกแบบบอร์ดเกมที่ช่วยผู้ออกแบบในการตอบวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้นั้น ผู้ออกแบบต้องไม่ละเลยในการตอบคำถามที่สำคัญก่อนดำเนินการพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อช่วยให้วิเคราะห์แนวทางการออกแบบเกมกระดานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งคำถามที่สำคัญที่ผู้ออกแบบบอร์ดเกมควรถามเพื่อใช้สำหรับพัฒนาบอร์ดเกม มีดังนี้

1. ผู้เล่นเกมมีจำนวนทั้งหมดเท่าไร
2. ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมใช้เวลานานเท่าใด
3. มีทางเลือกอะไรให้แก่ผู้เล่นบ้าง และเมื่อใดที่ผู้เล่นจะมีโอกาสใช้ทางเลือกเหล่านั้น
4. ผู้เล่นจะเลือกทางเลือกนั้นได้อย่างไร
5. การเลือกทางเลือกของผู้เล่นหนึ่งคนจะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างไร
6. ผู้เล่นบอร์ดเกมจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างไร

7. ทางเลือกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้ แต่ผู้เล่นอื่นไม่สามารถกระทำได้
 8. ความคืบหน้าของเกมเป็นอย่างไร เป็นการสลับตากันเดินหรือเป็นไปตามตำแหน่งการนั่งในการเล่นแต่ละครั้ง
 9. การแสดงออกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้ระหว่างการเล่น
 10. มีการกำหนดผลลัพธ์ของการแสดงออกนั้นอย่างไร
 11. เป้าหมายของเกมและผู้เล่นคืออะไร
 12. ผู้เล่นจะสามารถเป็นผู้ชนะได้อย่างไร
- 5.5 ประโยชน์ของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษา และเป็นสื่อการเรียนรู้ในการพัฒนาพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัยให้กับผู้เรียนได้ทุกระดับชั้น ทั้งนี้ได้มีนักการศึกษา กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกมไว้ในประเด็นต่าง ๆ อย่างคล้ายคลึงกัน ดังนี้

Orbe, Roji, Garmendia & Cuadrado (2018, อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, 2562, น. 46-47) ได้กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของบอร์ดเกมไว้ดังนี้ การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมเป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียน และผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกันด้วยวิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับผู้เรียน เนื่องจากลักษณะของบอร์ดเกมมีการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้ ผู้เรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม การสร้างบอร์ดเกมการศึกษามีส่วนช่วยให้ผู้เรียน ได้รับความรู้ผ่านกิจกรรมการแข่งขันหรือกติกากำหนด ขณะเดียวกันผู้เรียนก็สามารถแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน บอร์ดเกมการศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน (Whittam & Chow, 2017 อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, 2562, น. 46-47) เช่นเดียวกับ Treher (2011 อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, 2562, น. 46-47) ที่พบว่า บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน อีกทั้งบรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้นซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ได้

ในขณะที่ Smith and Golding (2018 อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, 2562, น. 46-47) ได้กล่าวถึงความสำคัญ และประโยชน์ของ บอร์ดเกมว่า เป็นเกมที่ไม่กำหนดจำนวนผู้เล่น รวมถึงไม่กำหนดระดับอายุของผู้เล่น ผู้ใหญ่สามารถเล่นกับบุตรหลานได้ หรือผู้สอนสามารถเล่นกับผู้เรียนได้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวจัดเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างวัย รวมถึงเป็นการสร้างทักษะการเรียนรู้ ผูกสัมพันธ์ และเพิ่มทักษะการเข้าสังคมเป็นอย่างดี ทั้งด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และเรื่องของการฝึกทักษะ ผู้ที่เล่นบอร์ดเกมจะได้ฝึกสมอง ฝึกการแก้ปัญหา รวมถึงพัฒนาทักษะการอธิบาย

การทำงานเป็นกลุ่มเพราะต้องมีการสื่อสารตลอดช่วงเวลาของการเล่นเกมระหว่างผู้เล่นด้วยตัวเอง และที่สำคัญบอร์ดเกมช่วยให้เพิ่มความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย และช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น ซึ่งจะทำให้สุขภาพจิตของผู้เล่นดีขึ้นได้

ดังนั้นการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับความสนุก อันช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้จนประสบความสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้นั้นได้

5.6 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

ผู้วิจัยได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ มีรายละเอียด ดังนี้

1. วิเคราะห์ปัญหา เนื่องจากเด็กไทยมีปัญหาการใช้ภาษาไทยในทุกด้าน ซึ่งด้านการอ่านพบว่า สภาพปัญหาในชั้นเรียนที่ส่งกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด คือ การอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน จับประเด็นในการอ่านไม่ได้ เรียงลำดับเหตุการณ์ไม่ได้ ขาดการฝึกฝนการอ่านจับใจความสำคัญ และไม่มีแนวทางในการอ่านที่ถูกต้องเหมาะสม

2. หาแนวทางแก้ไขปัญา โดยการสืบค้นข้อมูลและศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ จึงได้เลือกการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องจากเทคนิคบันได 6 ขั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น โดยผ่านขั้นตอน 6 ขั้นตอนคือ การอ่านให้จบพร้อมตั้งคำถาม 5W1H การหาคำสำคัญ การตัดส่วนขยายใจความสำคัญ การเติมคำเชื่อมหาส่วนขยายใจความสำคัญ การสังเกตคำเชื่อมแสดงความขัดแย้งและการหาใจความทุกบทอ่าน

3. วิเคราะห์เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เนื้อหาภาษาไทยที่จะใช้ในงานวิจัย คือ ข่าว เรื่องสั้น นิทานพื้นบ้าน วรรณคดี และบทความ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่านในชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้นำบอร์ดเกมมาเป็นสื่อในการทำกิจกรรม เพราะบอร์ดเกมจะนำมาใช้เป็นสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้สะสมประสบการณ์ความรู้จากการฝึกอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ถือเป็นการฝึกประสบการณ์การอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนที่ผู้เรียนจะนำความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมไปใช้ในการเรียน การศึกษาต่อและการประกอบอาชีพในอนาคต อีกทั้งบอร์ดเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานจากการเล่นและได้สะสมความรู้ไปพร้อมกัน ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง บอร์ดเกมทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้เกิดและตัดสินใจแก้ไขปัญาได้ดีขึ้น และช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำเอาบอร์ดเกมไปใช้ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ ดังนี้

ทิพยา นิลดี (2553, น. 50) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ความนึกคิด หรือความคิดเห็นของแต่ละบุคคลที่ชอบ หรือพึงพอใจ ในด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อ และแหล่งเรียนรู้ ด้านการวัดผลและการประเมินผล ย่อมจะแตกต่างกันไปตามการรับรู้ของแต่ละคน พฤติกรรมต่อการปฏิบัติกิจกรรมที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงามในทุกด้านของ แต่ละบุคคล อาจเป็นทางบวก หรือทางด้านลบของพฤติกรรมนั้น ๆ

ทิตนา แคมมณี (2554, น. 7) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ในเรื่องกฎแห่งความพร้อม กฎนี้กล่าวถึงสภาพความพร้อมของผู้เรียน ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ความพร้อมทางร่างกาย หมายถึง ความพร้อมทางวุฒิภาวะ และอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ทางด้านจิตใจหมายถึงความพร้อมที่เกิดจากความพึงพอใจเป็นสำคัญ ถ้าเกิดความพึงพอใจย่อมนำไปสู่การเรียนรู้ ถ้าเกิดความไม่พึงพอใจจะทำให้เกิดการเรียนรู้ หรือ ทำให้การเรียนรู้หยุดชะงักไป

อมรรัตน์ ทองดี (2557, น. 27) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจเป็น ทัศนคติ ที่เกี่ยวกับจิตใจอารมณ์ความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แสดงถึงความพอใจ ชอบใจ และมีความสุข ที่ความต้องการ หรือเป้าหมาย ที่ตั้งใจไว้บรรลุผล วัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจ

สรายุทธ ศรีภา (2560, น. 40) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพความรู้สึกที่ดีทางจิตใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้นั้นก็ ต่อเมื่อได้รับการตอบสนองต่อความต้องการตามจุดมุ่งหมาย

ดลฤดี ไชยศิริ (2563, น. 75) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก หรือพฤติกรรมตอบสนองต่องานหรือกิจกรรมที่ปฏิบัติ ซึ่งระดับความพึงพอใจของแต่ละบุคคลจะเกิดความพึงพอใจแตกต่าง

จิตตินันท์ สุวรรณภาพ (2564, น. 37) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกพอใจ สบายใจ ความชอบ หรือไม่ชอบ ของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเกิดจากการที่บุคคลนั้นได้รับตอบสนอง ความต้องการทางด้านวัตถุและจิตใจ เป็นไปตามเป้าหมายที่ตนต้องการ

บรัสกร คงเปี่ยม (2564, น. 50) กล่าวว่า “ความพึงพอใจเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ อารมณ์ ความรู้สึกของคนที่มีต่อการปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นกระบวนการทางจิตวิทยา ที่สนองความต้องการของมนุษย์ซึ่งปรากฏออกมาในลักษณะของความชอบ ไม่ชอบ”

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก ทัศนคติ ความคิดเห็น พฤติกรรมตอบสนองของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดว่ามีความรู้สึกพอใจ ชอบ หรือไม่ชอบ โดยบุคคลจะรับรู้ความพึงพอใจแตกต่างกันไปตามความชอบของแต่ละบุคคล

6.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

มีนักการศึกษาสาขาต่าง ๆ ทำการค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ อันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงานไว้ดังนี้

McGregor (1960, p.33 อ้างถึงใน สุริดา พงษ์เกิดลาภ, 2560) ได้ศึกษา ธรรมชาติของมนุษย์ และได้ อธิบายลักษณะของมนุษย์ว่ามี 2 ประเภท คือ 1. คนประเภทเอกซ์ (x) มีลักษณะดังต่อไปนี้ 1.1 มีสัญชาตญาณที่จะหลีกเลี่ยงการทำงานทุกอย่างเท่าที่จะทำได้ 1.2 มีความรับผิดชอบน้อย 1.3 ชอบให้สั่งการ 1.4 ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการปรับปรุงองค์กร 1.5 มีความปรารถนาให้ตอบสนองความต้องการด้านร่างกาย และความปลอดภัย 2. คนประเภท (y) มีลักษณะดังต่อไปนี้ 2.1 ชอบทำงาน เห็นว่าการทำงานเป็นของสนุก เหมือนการเล่น 2.2 มีความรับผิดชอบในการทำงาน 2.3 มีความทะเยอทะยานและกระตือรือร้น 2.4 สั่งการตนเองและสามารถควบคุมตนเองได้ 2.5 มีความริเริ่มสร้างสรรค์ในการปรับปรุงงานและองค์การพัฒนาวิธีทำงาน 2.6 ปรารถนาด้วยเกียรติยศ ชื่อเสียง ความสมหวังในชีวิต

กฤษกร คำชาย (2540, น. 223-226) ได้แบ่งการจูงใจเกี่ยวกับการศึกษาออกเป็น 2 ประเภท เช่นกัน คือ แรงจูงใจภายใน และแรงจูงใจภายนอก ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากความรู้สึกภายในของผู้เรียนเอง เช่น ความต้องการ ความสนใจ ทัศนคติที่มีต่อวิชาเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น เต็มใจและตั้งใจเรียน เพราะต้องการความรู้มิได้เรียนเพื่อหวังผลอย่างอื่นดังนั้น ผู้เรียนคนใดมีแรงจูงใจภายใน ย่อมแสดงพฤติกรรมต่าง ด้วยความพอใจและยินดี นักจิตวิทยาเชื่อว่า แรงจูงใจภายในมีความสำคัญมากกว่าแรงจูงใจภายนอก

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอก มาชักจูงหรือกระตุ้นให้เกิดการจูงใจภายในขึ้น เป็นต้นว่า วิธีสอน บุคลิกภาพของผู้สอน และเทคนิคที่ครูใช้ในการสอน จะเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียน การกระทำที่เกิดจากแรงจูงใจภายนอก ไม่ได้กระทำเพื่อความสำเร็จในสิ่งนั้นอย่างแท้จริง แต่เป็นการกระทำเพื่อจูงใจอย่างอื่น

อารี พันธุ์ณี (2542, น. 181) ได้แบ่งลักษณะของการแสดงออกทางพฤติกรรมได้ 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นสภาวะที่บุคคลต้องการกระทำหรือเรียนรู้ บางอย่างด้วยตนเอง ไม่ต้องอาศัยการชักจูงจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น ทำงานเพราะต้องการความสนุกสนานและความชำนาญ ซึ่งความต้องการหรือความสนใจพิเศษตลอดจนความรู้สึกนึกคิดหรือ

ทัศนคติของแต่ละบุคคล จะผลักดันให้บุคคลสร้างพฤติกรรมขึ้น ซึ่งได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ความศรัทธา เป็นต้น

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นสภาวะที่บุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น สิ่งของหรือเกียรติยศ เงินเดือน ปริญญาบัตร ความก้าวหน้า รางวัล คำชมเชย การแข่งขัน การติเตียน ทำให้บุคคลมองเห็นเป้าหมายจึงเร้าให้บุคคลเกิดความต้องการและแสดงพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมายนั้น

สรุปได้ว่า การสร้างแรงจูงใจ ครูผู้สอนสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดกับผู้เรียนได้ 2 ลักษณะ คือ การสร้างแรงจูงใจภายในและการสร้างแรงจูงใจ แรงจูงใจภายนอก เช่น บุคลิกภาพของผู้สอน อารมณ์ความรู้สึกของผู้สอน การปฏิบัติตัวของผู้สอนต่อผู้เรียน และเทคนิควิธีการสอนที่สร้างความสนใจกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนอย่างเนื้อหาวิชา ส่วนแรงจูงใจภายในจะเกิดจากตัวผู้เรียนเอง โดยถ้าผู้เรียนมีแรงจูงใจภายในมากเท่าไร การที่ผู้เรียนจะทำบางสิ่งบางอย่างให้ประสบความสำเร็จนั้นก็ย่อมมีมากเช่นกัน

6.3 การสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจ

ระพีพันธุ์ โพธิ์ศรี (2549, น. 39-43) กล่าวถึงการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ การแปลความหมายการวัดความพอใจ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเนื้อหาความพึงพอใจคือให้เขียนนิยามซึ่งสามารถกระทำโดย

1. การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกำหนดนิยาม
2. สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 5 คน

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นที่วัดความพอใจและกำหนดวิธีการวัด

1. ประเด็นที่วัดความพอใจให้เลือกมาจากกรอบเนื้อหาที่กำหนดไว้ในขั้นที่ 1
2. วิธีวัดความพอใจ โดยทั่วไปนิยมใช้วิธีจัดอันดับคุณภาพ 5 ระดับ และประเด็นวัด

ความพอใจเป็นทางบวกคือ พอใจอย่างยิ่ง พอใจมาก พอใจสมควร พอใจน้อยหรือค่อนข้างไม่พอใจ พอใจน้อยเป็นอย่างยิ่งหรือไม่พอใจค่อนข้างมาก ถ้าความพอใจทางลบ คะแนนของระดับความพอใจจะเป็นตรงข้ามกับที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 จัดทำความพอใจฉบับร่าง

ขั้นที่ 4 ทดลองกลุ่มย่อยประมาณ 3 – 5 คน เพื่อตรวจสอบความมั่นคงเฉพาะหน้า

ขั้นที่ 5 ให้ผู้เชี่ยวชาญประมาณ 3 - 5 ท่าน ตรวจสอบความแม่นยำตรงเฉพาะหน้าและความแม่นยำเชิงเนื้อหา

ขั้นที่ 6 ทดลองภาคสนาม เพื่อการวิเคราะห์ปรับปรุงคุณภาพแบบวัดความพอใจ โดยการหาค่าอำนาจจำแนก (r) และความเชื่อมั่น (R_{tt}) ด้วยวิธีการของคอนบราค (Cronbach)

ขั้นที่ 7 นำไปใช้จริงการแปลความหมายการวัดความพึงพอใจกรณีความพอใจด้วยการจัดอันดับ
คุณภาพ 5 อันดับ สามารถแปลความหมายได้ดังนี้ 1 - 1.50 หมายถึง พอใจน้อยที่สุด, 1.51 - 2.25
หมายถึง พอใจน้อย 2.26 - 2.50 หมายถึงค่อนข้างพอใจ, 2.51 - 3.50 หมายถึง พอใจพอสมควร,
3.51-3.75 หมายถึง พอใจค่อนข้างมาก, 3.76 - 4.50 หมายถึง พอใจมาก, 4.51 - 5.00 หมายถึง
พอใจเป็นอย่างยิ่ง/มากที่สุด

สมนึก ภัททิยธนี (2553, น. 37-43) กล่าวถึง การสร้างแบบวัดความพึงพอใจมีดังนี้

1. คำชี้แจง ระบุถึงจุดประสงค์และวิธีการตอบแบบสอบถาม พร้อมตัวอย่าง
2. ข้อคำถามส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น ชื่อ-สกุล เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ ฯลฯ
3. ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง และความคิดเห็น เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้
รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการศึกษา เพื่อให้แบบสอบถามมีคุณภาพสูง

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2556, น. 222) วิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ มีดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายของความพึงพอใจคืออะไร มีโครงสร้างลักษณะใด ซึ่งควรกำหนด
เป้าหมายให้ชัดเจนเป็นเรื่อง ๆ ลงไปว่าจะประเมินความพึงพอใจด้านใดบ้าง จากนั้นให้ความหมาย
ของความพึงพอใจว่าหมายถึงอะไรบ้าง ต่อไปจึงกำหนดโครงสร้างของความพึงพอใจว่าประกอบด้วย
ด้านใดบ้าง แต่ละด้านจะประกอบด้วยตัวแปรอะไรบ้าง ซึ่งอาจกำหนดประเด็นกว้าง ๆ เป็นข้อ ๆ

2. รวบรวมข้อคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อเป้าหมาย หลีกเลี่ยงข้อความกำกวมไม่
น้อยกว่า 20 ข้อ โดยกำหนดข้อคำถามจากโครงสร้างความพึงพอใจที่ได้กำหนดไว้แล้วแบ่งเป็นด้าน ๆ
แล้วสร้างและรวบรวมข้อคำถาม แต่ละด้านตามประเด็นที่กำหนดไว้

3. นำข้อคำถามที่สร้างแล้วไปทดลองใช้เพื่อ ตรวจสอบความชัดเจนของข้อคำถามว่าตรงตาม
โครงสร้างของการประเมินความพึงพอใจตามที่ได้กำหนดไว้แล้วในแต่ละด้าน และในแต่ละประเด็น
ย่อยหรือไม่ หากมีความคลุมเครือหรือไม่ชัดเจนจะได้แก้ไขก่อนสร้างเป็นแบบสอบถามจากนั้นทดลอง
ใช้กับผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 10 เท่าของจำนวนข้อในพื้นที่ที่คล้ายคลึงกัน หรือใกล้เคียงกับพื้นที่
ในการเก็บข้อมูลจริง

4. กำหนดน้ำหนักในการตอบแต่ละตัวเลือก โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น 5,4,3,2,1 จาก
การศึกษาหลักและขั้นตอนการสร้างเครื่องมือความพึงพอใจ จะพบว่าเครื่องมือและวิธีที่เหมาะสม
สำหรับการดำเนินงานในการประเมินระดับ ความพึงพอใจ คือวิธีการประเมินด้วยการเก็บข้อมูล ด้วย
การสอบถาม จากแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า ซึ่งสามารถประเมินความพึงพอใจได้ ตรงตาม
วัตถุประสงค์และประโยชน์ของการนำไปใช้

สรุปได้ว่า การสร้างแบบวัดความพึงพอใจมีขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดเนื้อหาในการสร้างแบบ
วัดความพึงพอใจ 2) เลือกประเด็นในการวัดและกำหนดวิธีที่จะใช้ในการวัด 3) สร้างแบบวัดความ
พึงพอใจ 4) นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ 6) นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจไปใช้จริงและแปลผล

6.4 การประเมินความพึงพอใจ

ชวลิต ชูกำแหง (2553, น.167) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจ หรือการวัดจิตพิสัย สามารถกระทำได้ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. การสังเกต (Observation) สังเกตการพูด การกระทำการเขียนของนักเรียนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ครูต้องการวัด เช่น ต้องการวัดว่านักเรียนคนหนึ่งมีความสนใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มากน้อยเพียงใด ครูอาจสังเกตการกระทำของนักเรียนในเรื่องการมาเรียน การตอบคำถามในชั้นเรียน การทำการบ้าน ส่งงาน การเข้าร่วมกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมก็เช่นกัน ครูอาจสังเกตดูความประพฤติของนักเรียนแล้วแปลความว่านักเรียนคนนั้นเป็นผู้ปฏิบัติดีตนมากน้อยเพียงใด

2. การสัมภาษณ์ (Interview) บางครั้งครูใช้วิธีพูดคุยกับนักเรียนในประเด็นที่ครูอยากรู้ซึ่งอาจเป็นความรู้สึกทัศนคติของนักเรียน เพื่อนำสิ่งที่นักเรียนพูดออกมาแปลความหมายเกี่ยวกับลักษณะจิตพิสัยของนักเรียนได้ เช่น ครูอยากรู้ว่านักเรียนสนใจเรียนวิชาภาษาไทยหรือไม่ ครูอาจพูดคุยกับนักเรียนว่าเคยอ่านวรรณคดีเล่มใดบ้าง เคยเขียนกลอนไหม ลองเล่าให้ครูฟังหน่อย คำตอบของนักเรียนจะทำให้ครูประเมินได้ ว่ามีความสนใจเรียนวิชาภาษาไทยมากน้อยเพียงใด

3. การใช้แบบวัด (Rating Scale) แบบวัดทัศนคติหรือวัดความสนใจของลิเคิร์ท คือ การสร้างเครื่องมือวัดแบบลิเคิร์ท (Likert's Method) เป็นวิธีที่สร้างง่าย มีความเชื่อมั่นสูงและพัฒนาเพื่อวัดความรู้สึกได้หลายอย่าง การสร้างเครื่องมือวัดเจตคติแบบนี้เป็นวิธีประเมินน้ำหนักความรู้สึกของข้อความ หลังจากเอาเครื่องมือไปสอบถามแล้ว การสร้างข้อความที่แสดงความรู้สึกต่อเป้าเจตคติจะต้องให้ครอบคลุมและสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ข้อความจะเป็นทางบวกหมดหรือทางลบหมด หรือผสมกันก็ได้

จากการศึกษาการประเมินความพึงพอใจ สรุปได้ว่า ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความพึงพอใจโดยการสร้างแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert) จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งคำถามเป็น 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหารายวิชา ด้านการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ ด้านความพึงพอใจต่อเนื้อหาและการจัดการเรียนการสอนรายวิชานี้ ในภาพรวม และด้านความพึงพอใจต่อผู้สอนและเทคนิคการสอน

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการอ่านด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น

ทิฆัมพร ตอพล (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญและการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอาคิตะร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอาคิตะร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 2) พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอาคิตะร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนอนุบาลชุมชนภูกระดัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 จำนวน 32 คน การวิจัยเป็นแบบเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบอาคิตะ ร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น จำนวน 6 แผน ใช้เวลา 12 ชั่วโมง แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมของครูและนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ และแบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญเฉลี่ยเท่ากับ 22.53 คิดเป็นร้อยละ 75.10 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 78.13 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยเท่ากับ 22.34 คิดเป็นร้อยละ 74.78 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุวิงศกร โพธิ์สาระ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนเต๋อ อำเภอสว่างคอม จังหวัดอุดรธานี มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เทคนิคบันได 6 ขั้นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/ 80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เทคนิคบันได 6 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนเต๋อ จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น จำนวน 5 แผน รวม 5 ชั่วโมง และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น มีประสิทธิภาพ 84.71/ 82.35 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิชชาอร มินทยักษ์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการอ่านด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับแบบฝึกหัดออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Liveworksheets สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการอ่านด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับแบบฝึกหัดออนไลน์ บนแพลตฟอร์มไลฟ์เวิร์กชีต 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนนครสวรรค์ จำนวน 12 ห้องเรียน มีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 405 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนนครสวรรค์ 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญ 2) แบบฝึกหัดออนไลน์บนแพลตฟอร์มไลฟ์เวิร์กชีต 3) แบบทดสอบความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent ผลการวิจัย (1) ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนเท่ากับ 0.80 ระดับความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.46) (2) คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.80)

ศิษฏาภรณ์ ถึงมุสิก (2565) การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย เรื่อง การเขียนย่อความโดยใช้แบบฝึกทักษะรวมกับการใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนแจ้งวิทยา อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ประจำปีการศึกษา 2565 โรงเรียนแจ้งวิทยา อำเภอเมืองสงขลาจังหวัดสงขลา จำนวน 46 คน ซึ่งได้มาจากวิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง การเขียนย่อความ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ โดยใช้ร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนกลุ่ม

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนย่อความ การวิเคราะห์ข้อมูล ทำได้โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ผลการวิจัย 1) หลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ โดยใช้ร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคลพบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 43 คน และนักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 3 คน 2. ก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ ร่วมกับการใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 9 คะแนน คะแนนต่ำสุด 3 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (μ) 7.35 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) 1.34 และหลังใช้แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ ร่วมกับการใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น นักเรียนทำคะแนนสูงสุดได้ 16 คะแนน คะแนนต่ำสุด 10 คะแนน คะแนนเฉลี่ย (μ) 14.6 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) 1.59 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนโดยแบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ โดยใช้ร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สมชัย ไชแสงจันทร์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนการกุศลวัดบูรพา จังหวัดสกลนคร การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนการกุศลวัดบูรพา ปีการศึกษา 2564 จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เป็นนักเรียนที่ไม่ผ่านการทดสอบการอ่านจับใจความ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระภาษาไทย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความ มีดัชนีความสอดคล้อง 0.60 - 1.00 มีค่าความยากตั้งแต่ 0.48 ถึง 0.76 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.60 และค่าความเชื่อมั่น 0.89 และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น มีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนการกุศลวัดบูรพา จังหวัดสกลนคร มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 84.80 /89.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้ ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม จัดเรียงจากเนื้อหาง่ายไปหายาก เนื้อหา มีหลายลักษณะดังนี้ ชุดกิจกรรมที่ 1 นิทาน ชุดกิจกรรมที่ 2

บทเพลง ชุดกิจกรรมที่ 3 ข้าว ชุดกิจกรรมที่ 4 โฆษณา ชุดกิจกรรมที่ 5 บทความ ชุดกิจกรรมที่ 6 สุภาษิต ชุดกิจกรรมที่ 7 คำคม และชุดกิจกรรมที่ 8 บทร้อยกรอง แต่ละชุดกิจกรรม ใช้เวลาเรียน 2 ชั่วโมง รวมเป็น 16 ชั่วโมง แต่ละชุดกิจกรรมประกอบด้วย 1) ชื่อชุดกิจกรรม 2) คำชี้แจงสำหรับครู 3) คำชี้แจงสำหรับนักเรียน 4) จุดประสงค์ 5) เวลา 6) สื่อ 7) เนื้อหา 8) กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย เทคนิค 5W1H, เทคนิคแผนผังความคิด, เทคนิคการใช้กระบวนการกลุ่ม, และการเสริมแรง 9) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 10) เฉลยแบบทดสอบ และ 11) แบบสอบถามความพึงพอใจ 2) ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.50)

วรรณภา ศรีสายัณห์ สมหวัง อินทร์ไชย และ เบญจมาภรณ์ สุริยวงศ์ (2563) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านด้ายเทพกาญจนาอุปถัมภ์ อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะ การอ่านคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ผลการวิจัย พบว่า 1) ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น พบว่า มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.31/81.25 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น พบว่า มีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 19.36 คะแนน (ร้อยละ 48.40) ส่วนหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 32.48 คะแนน (ร้อยละ 81.20) ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.50)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

งานวิจัยในประเทศ

ธีรภาพ แซ่เซี่ย (2560) ได้ศึกษาการใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบระดับทักษะ

การคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและ หลังจากการเล่นเกมประเภทวางแผนของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี
2. เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นเกมประเภทวางแผนของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เล่น และไม่ได้เล่นบอร์ดเกมประเภทวางแผน และ 3. เปรียบเทียบ
การเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังจากการเล่นเกมประเภทวางแผน
ในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิมของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี
โดยเกมที่ถูกวิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้คือ เกม Settlers of Catan เพราะเป็นเกมที่มีองค์ประกอบของเกม
ในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ การระบุปัญหา การวิเคราะห์ การประเมินผล
และการสรุปความ โดยให้กลุ่มเป้าหมายเล่นเกมเพียงอย่างเดียวไม่ได้มีกระบวนการอื่น ๆ
เพื่อวัตถุประสงค์ที่เกิดจากเกมเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่นเกม 1. ทักษะการคิด
อย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกัน จากก่อนเล่น 2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของกลุ่มที่เล่น
กับกลุ่มที่ไม่ได้เล่น ไม่ได้แตกต่างกัน และ 3. การเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณใน
กลุ่มที่มีระดับสูงกับระดับต่ำอยู่แต่ เดิมไม่ได้แตกต่างกัน ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกัน
แต่มีกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อ
พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

ปิยะพงษ์ จันลาโสสม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า
หลังจากการใช้บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อช่วย
ส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่น
สูงกว่าก่อนเล่น ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง
นิราศภูเขาทอง พบว่า นักเรียนมีความสนใจบอร์ดเกมอยู่ก่อนแล้ว ขณะเล่นบอร์ดเกมนักเรียนก็มี
ความสนุกสนาน ได้รับสาระความรู้ มีการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

ปลายฝน วิศวะเวช (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม
ทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทยสำหรับผู้เรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมมหाराชหก
แผ่นดินที่ส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทย 2)
เปรียบเทียบทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทยก่อนและหลัง
การจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมมหाराชหกแผ่นดิน 3) ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการ
เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมมหाराชหกแผ่นดิน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนเนนทรายวิทยาคม จำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) บอร์ดเกมมหाराชหก

แผ่นดิน 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อของบอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดิน 3) แบบทดสอบวัดทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทย 4) แบบสำรวจความคิดเห็นของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดิน 6) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดิน โดยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่แบบไม่อิสระ (t-test dependent) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยเทคนิคการวิเคราะห์แก่นสาระ

ผลการศึกษาพบว่า บอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดินมีค่าเฉลี่ยการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา เท่ากับ 4.58 (S.D. = 0.14) อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยการประเมินคุณภาพด้านสื่อ เท่ากับ 4.66 (S.D. = 0.11) อยู่ในระดับดีมาก ผู้เรียนมีผลคะแนนการทดสอบเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดิน เท่ากับ 18.63 (S.D. = 4.80) สูงกว่าผลคะแนนทดสอบเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และผู้เรียนมีระดับความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม เท่ากับ 4.68 (S.D. = 0.27) อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด นอกจากนี้ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิดเห็น ความรู้สึก และทัศนคติที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วรรณกรรมและวรรณคดีไทยผ่านบอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดินในเชิงบวก โดยผู้เรียนชื่นชอบบอร์ดเกมมหาราชหกแผ่นดิน เนื่องจากเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ที่สร้างบรรยากาศสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปใจความสำคัญของวรรณคดี มองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวรรณคดีไทยกับชีวิตจริงผ่านการอภิปราย อีกทั้งยังมีส่วนส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างมีเหตุผล

นวรรตน์ พุ่งแดง (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลปางมะค่า อำเภอลำปางบุรี จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 21 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือใช้ในการวิจัย 1) บอร์ดเกมเรื่อง ชนิดของคำไทย จำนวน 3 บอร์ดเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชนิดของคำไทย โดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. นักเรียนที่มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนเรื่องชนิดของคำไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.96, S.D. = 0.13)

สิริมาล วัฒนบุตร (2566) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า 1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เฝ้ายักษ์กับสถานการณ์ที่มีปัญหา ขั้นที่ 2 อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์ ขั้นที่ 4 บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ ขั้นที่ 5 ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล ขั้นที่ 6 ลงมือปฏิบัติ และขั้นที่ 7 การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ซึ่งมีความเหมาะสมของกิจกรรมและแผนการเรียนรู้ระดับมากที่สุดและมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.25/76.63 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2. แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

งานวิจัยต่างประเทศ

Tsai (2019) Element Enterprise Tycoon: เล่นเกมกระดานเพื่อเรียนรู้เคมีในชีวิตประจำวัน พบว่าการออกแบบเกมกระดานทางวิทยาศาสตร์ชื่อ “Element Enterprise Tycoon” (EET) ซึ่งสร้างสถานการณ์ที่รวมองค์ประกอบทางเคมีเทคนิคและผลิตภัณฑ์ในชีวิตประจำวัน การ์ดเกมได้รับการออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนไม่เพียงแต่ดึงข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบทางเคมีเท่านั้น แต่ยังต้องมีความเชี่ยวชาญด้านเคมีอีกด้วยยิ่งไปกว่านั้นเก๋มดังกล่าวยังสร้างโอกาสในการโต้ตอบกลุ่มและการแข่งขันเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้องค์ประกอบทางเคมีเช่นเดียวกับในหลักสูตร

วิทยาศาสตร์ปกติ EET ได้รับการทดสอบภาคสนามกับกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นเพื่อประเมินการบังคับใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์แสดงให้เห็นว่านักเรียนปรับปรุงความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดทางเคมีโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นในแง่ของแนวคิด เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับเคมี การสัมภาษณ์ติดตามผลสะท้อนให้เห็นถึงความคิดเห็นและทัศนคติเชิงบวกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ผ่านการเล่นเกมกระดานและความเต็มใจที่จะเล่นเกมต่อไป แนะนำว่าการเรียนรู้ผ่านเกมวิทยาศาสตร์สามารถช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ความรู้ทางเคมีใหม่ ๆ

Lin & Cheng (2022) ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานที่มีต่อสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนในสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) จำนวน 22 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 11 คน เรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องการแยกตัวประกอบ พร้อมใช้เกมกระดาน กลุ่มควบคุมจำนวน 11 คน เรียนวิธีการปกติเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบวัดผลสัมฤทธิ์วิชาคณิตศาสตร์ แบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติในการเรียน และแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียน ผลการวิจัยพบว่าก่อนเรียนนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ของการเรียนไม่แตกต่างกัน แต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม เจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และแรงจูงใจในการเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเกมกระดานช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแยกตัวประกอบของนักเรียนดีขึ้น และยังทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีและมีแรงจูงใจในการเรียนคณิตศาสตร์

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ว่ามีนักวิจัยจากสถาบันการศึกษาหลายแห่ง ได้นำเทคนิคบันได 6 ขั้นมาใช้ในการกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น สามารถทำให้ผู้เรียนตอบคำถามจากงานเขียนที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น นักเรียนรู้ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร รู้จักการสังเกตคำสำคัญและตัดส่วนขยาย การอ่านจับใจความสำคัญมีความสำคัญในการนำไปใช้ในการศึกษาหาความรู้ในศาสตร์วิชาต่าง ๆ ทำให้ประหยัดเวลาในการอ่าน และทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ในการพิจารณาใจความสำคัญในเรื่องที่อ่าน นำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทักษะการอ่าน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นด้วยเช่นกัน เนื่องด้วยบอร์ดเกมเป็นตัวกลางที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับสาระความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ผู้วิจัยได้นำเทคนิคบันได 6 ขั้น และพัฒนาสร้างบอร์ดเกมมาใช้ในการส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 สร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1.1 ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีขั้นตอนการประเมินดังนี้

1.2.1 ค้นหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน แบ่งเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 1 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 1 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 1 คน เพื่อพิจารณาว่าการ

จัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมของด้านเนื้อหา ภาษา และเวลา แต่เนื่องจากงานวิจัยนี้ต้องใช้บอร์ดเกมในการหาประสิทธิภาพด้วย ทำให้ไม่สามารถทดลองกับนักเรียนทีละคนได้ จึงต้องทดลองพร้อมกัน 3 คน

1.2.2 ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 คน แบ่งเป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงจำนวน 3 คน นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลางจำนวน 3 คน และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำจำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาแก้ไขปรับปรุง

1.2.3 ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:100 (ภาคสนาม) ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน เพื่อพิจารณาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ให้ได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยคุณลักษณะของนักเรียนที่ใช้เกณฑ์ในการจำแนกดังนี้

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูง คือ นักเรียนที่มีเกรดรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในช่วงเกรด 3-4

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ปานกลาง คือ นักเรียนที่มีเกรดรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในช่วงเกรด 2-2.50

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำ คือ นักเรียนที่มีเกรดรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในช่วงเกรด 0-1.50

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

2.1.1 ศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.1.2 สสำรวจปัญหาการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยและรายงานผลการประเมินรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ ตัวชี้วัด ท 1.1 ม.1/2 จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์

2.1.3 คัดเลือกเนื้อหาที่มีปัญหาต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ที่พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญต่ำ เพื่อนำมาทำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทั้งหมด 5 เรื่อง ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมทั้งหมด 12 ชั่วโมง

2.1.4 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) และเอกสารประกอบหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนตากพิทยาคม เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ หลักสูตร โดยทำการศึกษาเอกสารต่าง ๆ ดังนี้

- 1) หลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 2) จุดหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 3) สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 4) หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 5) ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
- 6) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

2.1.5 วิเคราะห์หลักสูตรวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำไปกำหนดขอบเขตของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เวลา ของหลักสูตรเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.6 ศึกษาเอกสารเพื่อนำไปสู่การสร้างและตรวจสอบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

- 1) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความสำคัญ
- 2) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคบันได 6 ขั้น
- 3) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม
- 4) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.7 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมจากนั้นเขียนแนวทางการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) กำหนดแนวคิดและสาระสำคัญ นำเนื้อหาที่วิเคราะห์มาสรุปสาระสำคัญของแต่ละเรื่อง
- 2) กำหนดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ในงานวิจัยครั้งนี้มีลำดับขั้นตอนตามรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ดังนี้ (1) ขั้นนำ (2) ขั้นสอน (3) ขั้นสรุป และ (4) ขั้นประเมิน

3) กำหนดแนวทางการประเมิน

4) จัดทำเนื้อหาสาระในบอร์ดเกม ประกอบด้วย คำอธิบายหรือข้อความ

5) จัดทำบอร์ดเกมของแต่ละเรื่อง ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งจัดอยู่ในประเภทของบอร์ดเกมแนววางแผน หรือ Strategy Game เป็นเกมที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ และวางแผนเพื่อให้สามารถเอาชนะคู่แข่งอื่น ๆ ในเกม ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ทำการพิจารณาถึงสิ่งสำคัญในการออกแบบบอร์ดเกม ได้แก่ (1) เป้าหมายของบอร์ดเกมและผู้เล่น (2) ช่วงอายุของผู้เล่น (3) จำนวนผู้เล่น (4) ระยะเวลาในการเล่น (5) กฎและกติกาของบอร์ดเกม (6) กลยุทธ์และวิธีการเล่น (7) วิธีการชนะของผู้เล่น และ (8) อุปกรณ์ที่ต้องใช้ในบอร์ดเกม

2.1.8 ออกแบบและสร้างบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ จำนวน 5 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) บอร์ดเกมข่าว สำหรับการจัดการเรียนรู้อ่านจับใจความสำคัญจากข่าว 2) บอร์ดเกมเรื่องสั้น สำหรับการจัดการเรียนรู้อ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องสั้น 3) บอร์ดเกมนิทานพื้นบ้าน สำหรับการจัดการเรียนรู้อ่านจับใจความสำคัญจากนิทานพื้นบ้าน 4) บอร์ดเกมวรรณคดี สำหรับการจัดการเรียนรู้อ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดี 5) บอร์ดเกมบทความ สำหรับการจัดการเรียนรู้อ่านจับใจความสำคัญจากบทความ ประกอบด้วย อุปกรณ์ สำหรับบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยสร้างบอร์ดเกม ตามขั้นตอนดังนี้

1) กำหนดเป้าหมายในการสร้างบอร์ดเกม และช่วงอายุของผู้เล่น ทำการเขียนแนวทางในการสร้างเกมของแต่ละเรื่อง รวมถึงออกแบบสถานการณ์หรือเนื้อหาของเกมที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

2) กำหนดจำนวนของผู้เล่น โดยคำนึงถึงจำนวนนักเรียนในชั้นเรียน และรูปแบบของบอร์ดเกม

3) กำหนดระยะเวลาในการเล่นแต่ละบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระตัวชี้วัดที่กำหนด และกระบวนการเรียนรู้

4) กำหนดกลไกหลักของบอร์ดเกม ได้แก่ การกำหนดกฎ และกติกาของบอร์ดเกม มีการคำนึงถึงช่วงอายุของผู้เล่น จำนวนผู้เล่น ระยะเวลาในการเล่น เกม วิธีการเล่นเกม และการได้รับชัยชนะในบอร์ดเกม โดยกำหนดให้บอร์ดเกมมีรูปแบบแนววางแผน หรือ Strategy Game เป็นเกมที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ คือ นักเรียนในกลุ่มต้องช่วยกันวิเคราะห์สถานการณ์ที่ได้รับ ตอบคำถามได้เร็ว ถูกต้อง ซึ่งเป็นการออกแบบที่ครอบคลุมเนื้อหาสาระ ตัวชี้วัดที่กำหนด และกระบวนการที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ รวมถึงมีการใช้ภาษาและเนื้อหาที่เข้าใจง่าย

5) กำหนดวิธีการชนะในการเล่น ซึ่งนักเรียนจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือกันในการได้รับชัยชนะ

6) ทำรายการวัสดุที่ต้องการใช้ภายในบอร์ดเกม ตามวิธีการเล่นเกม กฎ กติกา และรูปแบบของบอร์ดเกม

7) สร้างบอร์ดเกมโดยบอร์ดเกม 5 บอร์ดเกม มีวัตถุประสงค์ในการเล่น ดังนี้

บอร์ดเกม เป็นรูปแบบเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญจากบทอ่านที่กำหนดให้ โดยมีวิธีการเล่นดังนี้

- 1) ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5 คน
- 2) จับคู่ 2 กลุ่ม เพื่อแข่งขันกันทำกิจกรรม
- 3) แจกการ์ดและบทอ่าน ให้กับผู้เล่นแต่ละกลุ่ม
- 4) เข้าสู่เกมตามบันไดขั้นที่ 1 การอ่านเรื่องให้จบแล้วใช้เทคนิค 5W1H ซึ่งเป็นสถานการณ์ 1 เรื่อง ในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันอ่านบทอ่านดังกล่าวภายในเวลาที่กำหนด
- 5) เมื่อหมดเวลาแต่ละกลุ่มจะต้องทำกิจกรรมผ่านด่านต่าง ๆ ทั้ง 6 ด่าน ซึ่งเป็นการนำคำถามจากเทคนิค 5W1H มาใช้ หากตอบถูกจะได้รับคะแนนแตกต่างกันออกไปตามแต่ละข้อ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของเกม
- 6) ฝึกอ่านจับใจความสำคัญจากบทอ่านอื่น ๆ เพิ่มเติมเพื่อสร้างทักษะให้เกิดขึ้นได้แล้วค่อยพัฒนาไปสู่ขั้นที่ 2 ตามการใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ
- 8) จัดพิมพ์เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ตาราง 2 จำนวนชั่วโมงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	บอร์ดเกม	จำนวนชั่วโมง
1	ความรู้เกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น	-	2
2	การอ่านจับใจความสำคัญจากข่าว	ถอดรหัสลับ หน่วยข่าวกรอง	2
3	การอ่านจับใจความสำคัญจากนิทานพื้นบ้าน	ตะลุยตำนานนิทานพื้นบ้าน	2
4	การอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องสั้น	โกนัน ยอดนักสืบตัวจิ๋ว	2

ตาราง 2 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	บอร์ดเกม	จำนวนชั่วโมง
5	การอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดี	ไขความลับวรรณคดีไทย	2
6	การอ่านจับใจความสำคัญจากบทความ	CSI หน่วยสืบคดีลับ ภาษาไทย	2
รวม			12

2.1.9 ดำเนินการสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เวลาในการสอน 12 ชั่วโมง ดำเนินการสร้าง ดังนี้

- 1) กำหนดรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม
- 2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
- 3) กำหนดการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ โดยยึด

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านตัวกลาง คือ บอร์ดเกม ซึ่งเป็นการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ด้วยการประยุกต์บอร์ดเกมเข้ามามีการใช้กับการเรียนรู้ ซึ่งมีการออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ โดยมีการจำลองบทอ่านหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับทำให้ผู้เรียนเข้าใจ เนื้อหาง่ายขึ้นในเวลาอันสั้น ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิมสร้าง/ กระตุ้นความสนใจ หรือเตรียมความพร้อมในการเรียนด้วยการใช้กิจกรรมที่อยู่ในความสนใจของนักเรียน

3.2 ขั้นสอน เป็นการนำเสนอความคิดรวบยอดใหม่หรือบทเรียนใหม่ อาจเป็นการสอนตรงหรือจัดในรูปแบบของการอภิปราย และสอนโดยครูเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียนโดยมีกระบวนการสอนแบบบรรยาย สาธิต อธิบายแสดงเหตุผล และใช้คำถามถาม

3.3 ขั้นแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เป็นขั้นตอนการจัดกลุ่ม หรือจัดทีมของนักเรียน โดยแบ่งกลุ่ม 3-5 คน โดยจัดให้แต่ละความสามารถและทีมจะต้องช่วยกันและกัน ในการเตรียมความพร้อม และความเข้มแข็งให้สมาชิกทุกคน

3.4 ขั้นแข่งขันเกมโดยใช้บอร์ดเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.4.1 ขั้นนำเสนอเกม คือขั้นชี้แจงวิธีการเล่นเกม และกติกาการเล่นบอร์ดเกม เป็นขั้นตอนกระตุ้นความคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่เรียนหรือเกมที่จะเล่น

3.4.2 ขั้นสอน คือ ขั้นที่นักเรียนจะเล่นตามกติกาบอร์ดเกม โดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน

3.4.3 ขั้นสรุป คือ ขั้นที่มีการใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ หรือสาระที่นักเรียนได้รับจากการเล่นเกม เป็นขั้นตอนที่ครูใช้คำถามกระตุ้นเพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นความรู้ กระบวนการเล่นเกม บอร์ดเกม ความรู้สึก

3.5 ขั้นประเมินผล คือขั้นการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เป็นขั้นตอนการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ในด้านความสามารถในอ่านจับใจความสำคัญ กำหนดภาระงานที่สอดคล้องกับหัวข้อในบอร์ดเกม

2.1.10 ตรวจสอบเบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาที่ใช้ และการสะกดคำ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.1.11 นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ

2.1.12 ปรับปรุงและแก้ไขการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.1.13 นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมด้านภาษา และความครอบคลุมเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Rating Scale) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 121) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลของค่าที่วัดได้ ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.12) (ภาคผนวก ข, น. 131)

2.1.14 ปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมตามข้อเสนอแนะอื่น ๆ ของผู้เชี่ยวชาญ

2.1.15 นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างรายละเอียดดังนี้

1) การหาประสิทธิภาพเป็นรายบุคคล โดยผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน ที่มีระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน สังเกตและสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมกับผู้เรียน เกี่ยวกับความเหมาะสมของภาษา เนื้อหา และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และนำไปปรับปรุงให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (ภาคผนวก ข, น. 178)

2) การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม โดยผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน ที่มีระดับความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน เพื่อตรวจสอบข้อมูลและการจัดการเรียนรู้ว่าต้องปรับปรุงหรือแก้ไขส่วนใดบ้างและหาประสิทธิภาพ เมื่อปรับปรุงแล้วนำไปทดลองใช้ในการทดลองภาคสนามต่อไป (ภาคผนวก ข, น. 179)

3) การหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม โดยผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมที่แก้ไขข้อบกพร่องจากข้อ 1) และ 2) ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 40 คน และหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ภาคผนวก ข, น. 180)

2.1.16 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

2.2 บอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนต่อไปนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560) และเอกสารประกอบหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโรงเรียนตากพิทยาคม

2.2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญ

2.2.3 กำหนดเนื้อหาของบอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญ ได้ดังนี้

บอร์ดเกมถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง
 บอร์ดเกมตะลุยตำนานนิทานพื้นบ้าน
 บอร์ดเกมโกนัน ยอดนักสืบตัวจิ๋ว
 บอร์ดเกมไขความลับวรรณคดีไทย
 บอร์ดเกม CSI หน่วยสืบคดีสืบภาษาไทย

2.2.4 ดำเนินการสร้างบอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง

2.2.5 นำบอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

2.2.6 นำบอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบสอบถามแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมาก
- 3 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อยที่สุด

นำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์ โดยเกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนค่าเฉลี่ยได้กำหนดเกณฑ์ประเมินไว้ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง บอร์ดเกมเหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า บอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.91$, S.D. = 0.13) (ภาคผนวก ข, น. 119)

2.2.7 ปรับปรุงบอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.2.8 นำบอร์ดเกมการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้

2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญเป็นแบบทดสอบ อิงเกณฑ์แบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

2.3.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เกี่ยวกับการวัดผล ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, 2551, น. 39-79) เพื่อเป็นแนวทางในการวัดผล ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.3.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ โดยวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี จัดสร้าง แบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ตามขั้นตอน ดังนี้

2.3.3 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญให้ครอบคลุมเนื้อหา เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นแบบปรนัย จำนวน 60 ข้อ ต้องการใช้จริง 40 ข้อ (สมนึก ภัททิยธนี, 2553, น. 50-75)

2.3.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาและเนื้อหา เพื่อให้ข้อเสนอแนะ แล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไข

2.3.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (ปกรณั ประจันบาน, 2552, น. 164) และ ให้ข้อเสนอแนะ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึงแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด
- 0 หมายถึงไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัดหรือไม่
- 1 หมายถึงแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด

นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยข้อสอบต้องมีค่าดัชนีความ สอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พบว่าแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ มีค่าดัชนี

ความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.80 – 1.00 จำนวน 60 ข้อ จากแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญทั้งหมด 60 ข้อ (ภาคผนวก ข น. 172)

2.3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ มาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขในบางข้อ เกี่ยวกับข้อคำถามให้ชัดเจน เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนการสอน ให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ก่อนนำแบบทดสอบไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพ

2.3.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 โรงเรียนตากพิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 40 คน ซึ่งเคยเรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญมาแล้วโดยครูทบทวนการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้ขั้นตอนของโพลยาก่อนการทดสอบ แล้วนำกระดาษคำตอบ มาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบ หรือตอบมากกว่าหนึ่งตัวเลือกในข้อเดียวกันให้ 0 คะแนน

2.3.7 นำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และพิจารณาจากเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 40 ข้อ มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20-0.75 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23-0.30 (ภาคผนวก ข, น. 175)

2.3.8 คัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 40 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์กำหนด เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยกำหนดว่าต้องมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

2.3.9 นำแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วมาจัดพิมพ์ เพื่อนำไปใช้เป็นแบบทดสอบวัดความสามารถเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนและหลังเรียน กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ช่วง

3.1 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ ดำเนินการ ดังนี้

3.1.1 นัดหมายผู้เชี่ยวชาญในการประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

3.1.2 ส่งแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และแบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน

3.1.3 รับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และแบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญเพื่อแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

3.2 การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการตรวจสอบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพ แบบเดี่ยว (1:1) ตรวจสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) และตรวจสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เพื่อตรวจสอบผลของการจัดการเรียนรู้โดยเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

3.2.1 การทำใบงานระหว่างเรียนเพื่อวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ (E_1)

3.2.2 การทดสอบหลังเรียนเพื่อวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพ แบบเดี่ยว (1:1) ตรวจสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) และตรวจสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เพื่อตรวจสอบผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

4.1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) โดยหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้าน แล้วแปลผลของค่าเป็นระดับความเหมาะสมโดยใช้เกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไปและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า 1.00 จึงถือว่าการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม

4.2 การตรวจสอบประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการตรวจสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) การตรวจสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) และการตรวจสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น. 11-12) โดยที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ได้จากการทำใบงานระหว่างเรียนโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม (E_1) และค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ (E_2)

ขั้นตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. ด้านแหล่งข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม

2. แบบแผนการวิจัย

ในการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้แบบแผนการทดลองแบบวัดก่อนและหลังการทดลอง ดังตาราง 3

ตาราง 3 แบบแผนการวิจัยแบบ One-group Pretest-Posttest Design

การทดสอบก่อนเรียน	การจัดกระทำ	การทดสอบหลังเรียน
T_1	X	T_2

เมื่อ T_1 หมายถึง การทำแบบทดสอบก่อนเรียน

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

T_2 หมายถึง การทำแบบทดสอบหลังเรียน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

3.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเครื่องมือทั้งหมดได้แสดงการสร้างและหาคุณภาพในขั้นตอนที่ 1

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

4.1 จัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ไปยังโรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก

4.2 ปฐมนิเทศนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ และแนะนำการ

เรียนโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ให้กลุ่มทดลองทราบ

4.3 ประเมินระดับความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ของกลุ่มทดลองก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4.4 จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ ใช้เวลาเรียนทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

4.5 หลังจากทีกลุ่มทดลองเรียนโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ แล้วให้นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบประเมินความสามารถโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นคะแนนหลังเรียนของนักเรียน

5. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยสถิติทดสอบที (One sample t-test)

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1. ด้านแหล่งข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความพึงพอใจของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือดังนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาเนื้อหา แนวคิด ทฤษฎี ขั้นตอนการสร้าง แบบประเมินความพึงพอใจซึ่งเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating Scale)

2.2 ศึกษารูปแบบประเมินความพึงพอใจและสร้างแบบประเมินความพึงพอใจจำนวน 20 ข้อ กำหนดระดับคะแนนความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

2.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ มากำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย ค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้ โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปล ความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 103)

4.51 – 5.00	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1.00 - 1.50	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

2.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง หาข้อบกพร่อง และทำการปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วเสนอแต่ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item object Congruence: IOC) จำนวน 5 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์การประเมินหาค่าความสอดคล้อง ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่า รายการประเมินมีความสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า รายการประเมินมีความสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่า รายการประเมินไม่มีความสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด

2.6 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยพิจารณาคัดเลือกจากค่า $IOC \geq 0.50$ ซึ่งผลการตรวจความสอดคล้องของข้อคำถามมีความสอดคล้องทุกข้อคำถาม (ภาคผนวก ข, น. 187)

2.7 จัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 แจกแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 โรงเรียนตากพิทยาคม อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน

3.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาตรวจนับคะแนน เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้านดังนี้

4.51 – 5.00 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
2.51 – 3.50 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1.00 - 1.50 คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนรู้ด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

1. สถิติพื้นฐาน

1. คำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้สูตร (ปกรณั ประจันบาน, 2552, น. 214) ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

โดย	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \frac{\sqrt{\sum X^2 - (\sum X)^2}}{n(n-1)}$$

โดย	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	ค่าคะแนน
	n	แทน	จำนวนคะแนนในแต่ละกลุ่ม
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

2. ค่าร้อยละ (percentage) (ชูศรี วงษ์รัตน์, 2544, น. 35) ดังนี้

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ หรือ %

f แทน ความถี่ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้เป็นร้อยละ

n แทน จำนวนความถี่ทั้งหมดหรือจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ บอร์ดเกม โดยใช้สูตรการหาค่า E_1 และ E_2 (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2547, น. 125 - 126) ดังนี้

$$E_1 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนการสอน

$\sum x$ แทน คะแนนรวมของแบบวัดจุดประสงค์การเรียนรู้

A แทน คะแนนเต็มของแบบวัดจุดประสงค์การเรียนรู้

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์

$\sum F$ แทน คะแนนรวมของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

4. การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) โดยใช้สูตรของโรวินELLI และแฮมเบลตัน (Rowinelli and Hambleton) (ลัวัน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, น. 215) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
	R	แทน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5. คำนวณหาค่าความยากง่าย (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 84) ดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ระดับความยาก
	R	แทน	จำนวนผู้ตอบถูกทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มต่ำและกลุ่มสูง

6. การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) หาโดยวิธีของเบรนแนน (Brennan) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 90 - 92) ดังนี้

$$B = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ	B	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	U	แทน	จำนวนผู้รอบรู้หรือผู้สอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
	L	แทน	จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ถูกต้อง
	n_1	แทน	จำนวนผู้รอบรู้หรือผู้สอบผ่านเกณฑ์
	n_2	แทน	จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์

7. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับโดยใช้วิธีของ Kuder-Richardson สูตร KR-20 (สมนึก ภัททิยธนี, 2549, น. 223-225) ดังนี้

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	k	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	p	แทน	อัตราส่วนของผู้ตอบถูกในข้อนั้น
	q	แทน	อัตราส่วนของผู้ตอบผิดในข้อนั้น
	s_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ประกอบด้วย

1. ผลการสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

2.1 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

2.2 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. ผลการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ให้นักเรียนได้เรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านผ่านบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งหมด 5 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) ถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง 2) ตะลุยตำนานนิทานพื้นบ้าน 3) โกงนัยยอดนักสืบตัวจิ๋ว 4) ไขความลับวรรณคดีไทย 5) CSI หน่วยสืบคดีลับภาษาไทย โดยผู้วิจัยได้นำเรื่องราวต่าง ๆ มาจำลองเป็นบทอ่านลงในบอร์ดเกม ให้นักเรียนได้เรียนรู้เทคนิคการอ่านจับใจความสำคัญได้อย่างเหมาะสม



ภาพ 3 บอร์ดเกม 5 บอร์ดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ตาราง 4 การพิจารณาความเหมาะสมของบอร์ดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค
บันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
1	ด้านเนื้อหา			
1.1	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2	เนื้อหาเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของผู้เล่น	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3	ความยาวของเนื้อหา มีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4	เนื้อหา มีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5	ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.96	0.09	มากที่สุด
2	ด้านการใช้ภาษา			
2.1	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2	ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3	ตัวอักษรมีความเป็นระเบียบ	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
3	ด้านลักษณะบอร์ดเกม			
3.1	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2	ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3	การออกแบบและสื่อความหมายได้ดี	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4	มีความสะดวกในการใช้งาน	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5	มีความน่าสนใจ ดึงดูดต่อการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
4	ด้านกระบวนการเล่นบอร์ดเกม			
4.1	เป้าหมายในการเล่นมีความชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2	จำนวนผู้เล่นและเวลา มีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
4.3	การตัดสินใจแพ้ชนะในการเล่นมีความเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
4.4	กระบวนการเล่นมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5	ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น โดยมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.76	0.31	มากที่สุด
5 ด้านการส่งเสริมความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ				
5.1	บอร์ดเกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการระบุใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2	โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้ สามารถนำไปใช้เป็นการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญได้	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.94	0.08	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่าความเหมาะสมของบอร์ดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.94, S.D. = 0.08) โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยที่สุดพบว่า ด้านการใช้ภาษา ด้านลักษณะบอร์ดเกม และด้านการส่งเสริมความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00, S.D. = 0.00) รองลงมา ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.96, S.D. = 0.09) และน้อยที่สุด ด้านกระบวนการเล่นบอร์ดเกม ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.31) ตามลำดับ

ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

ตาราง 5 การตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด			
1.1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
	เฉลี่ย	4.70	0.27	มากที่สุด
2	สาระสำคัญ			
2.1	สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2	สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3	สาระสำคัญมีความถูกต้อง ชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.40	0.55	มาก
2.4	สาระสำคัญมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.60	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.70	0.00	มากที่สุด
3	จุดประสงค์การเรียนรู้			
3.1	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2	จุดประสงค์การเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 5 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3.4	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะอันพึงประสงค์	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.90	0.14	มากที่สุด
4 สาระการเรียนรู้				
4.1	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4	สาระการเรียนรู้ครบถ้วนตามตัวชี้วัด	4.40	0.55	มาก
4.5	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับความสามารถในการอ่าน จับใจความสำคัญของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.79	0.25	มากที่สุด
5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน				
5.1	สมรรถนะสำคัญสอดคล้องกับเรื่องการอ่านจับใจ ความสำคัญ	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2	สมรรถนะสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
6 คุณลักษณะอันพึงประสงค์				
6.1	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ถูกต้องตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2	คุณลักษณะอันพึงประสงค์สอดคล้องตามเนื้อหาของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ บอร์ดเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 5 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
7	กิจกรรมการเรียนรู้			
7.1	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
7.2	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
7.3	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ	4.40	0.55	มาก
7.4	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากบริบทในชีวิตประจำวัน	4.20	0.45	มาก
7.5	ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.20	0.45	มาก
7.6	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.57	0.33	มากที่สุด
8	สื่อและแหล่งการเรียนรู้			
8.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2	บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
8.3	ใบความรู้เนื้อหาถูกต้องครบถ้วนตามสาระการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.87	0.18	มากที่สุด

ตาราง 5 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
9	การวัดและประเมินผล			
9.1	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
9.2	เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
9.3	เกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
9.4	เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้	4.80	0.45	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.75	0.47	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.80	0.22	มากที่สุด

จากตาราง 5 พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.22) พบว่าด้านมากที่สุด คือ ด้านสมรรถนะสำคัญผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00, S.D. = 0.00) และน้อยที่สุด คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.33)

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มนักเรียนตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

ผลการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมร่วมด้วย จึงต้องทดลองกับนักเรียน 3 คนพร้อมกัน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา ซึ่งพบว่าสิ่งที่ต้องปรับปรุงมี ดังนี้

ตาราง 6 การตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา

ประเด็น	ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ด้านเนื้อหา	เรื่องที่อ่านที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างมาก เพราะการจัดการเรียนรู้ต้องนำข่าวนิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น วรรณคดี และบทความ มาเป็นบทอ่านให้นักเรียนได้จับใจความสำคัญ	ปรับลดเนื้อหาบางส่วนให้สอดคล้องและเหมาะสมกับช่วงชั้นของนักเรียน
ด้านภาษา	เรื่องที่อ่าน มีเนื้อหาที่ยาวและบางเรื่องมีคำศัพท์ที่ยากเกินช่วงชั้นของนักเรียน	ปรับแก้เรื่องที่อ่าน โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับช่วงชั้นของนักเรียน
ด้านเวลา	เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ค่อนข้างนาน เนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลาในการอ่าน และจับใจความสำคัญ เพื่อหาคำตอบได้อย่างถูกต้อง	ครูคอยกระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรมภายในเวลาที่ครูกำหนดไว้

ตาราง 7 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 3 คน

จำนวน นักเรียน	คะแนนเฉลี่ย		คะแนนเฉลี่ย		ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)
	ระหว่างเรียน (60 คะแนน)	ร้อยละ	หลังเรียน (40 คะแนน)	ร้อยละ	
3 คน	31.67	63.33	28.67	71.67	63.33/71.67

จากตาราง 7 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 63.33 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 71.67 แสดงว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 61.67/65.56 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยพบว่า ด้านเนื้อหาในใบงานบางเรื่อง ผู้เรียนไม่เข้าใจการใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นในการอ่านจับใจความสำคัญ ทำให้ไม่สามารถอ่านจับใจความสำคัญเรื่องที่อ่านได้ และผู้เรียนยังสับสนกับกติกาในการเล่น บทอ่านมีความยากมากเกินไป จึงใช้เวลาในการทำกิจกรรมค่อนข้างนาน ดังนั้นผู้วิจัยจึงปรับปรุงแก้ไขรูปแบบบอร์ดเกมให้สวยงาม น่าสนใจ ภาพและเนื้อหาภายในบอร์ดเกมมีความสัมพันธ์กัน แก้ไขคำชี้แจงหรือกติกาใหม่ให้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย ปรับเวลาให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ และเพิ่มข้อมูลในใบความรู้เทคนิคบันได 6 ขั้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจได้ง่ายขึ้น แล้วจึงนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ผลการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 8 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 9 คน

จำนวน นักเรียน	คะแนนเฉลี่ย ระหว่างเรียน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)
	(60 คะแนน)		(40 คะแนน)		
9 คน	48.00	80.00	32.22	80.56	80.22/80.56

จากตาราง 8 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 80.00 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 80.56 แสดงว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 80.00/80.56 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนตากพิทยาคม 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบประเมินของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม มีผลวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 9 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 40 คน

จำนวน นักเรียน	คะแนนเฉลี่ย ระหว่างเรียน	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)
	(60 คะแนน)		(40 คะแนน)		
40 คน	49.13	81.88	32.58	81.44	81.88/81.44

จากตาราง 9 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ มีประสิทธิภาพของกระบวนการ

(E_1) เท่ากับ 81.88 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 81.44 แสดงว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 81.88/81.44 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 10 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การทดลอง	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	40	40	18.08	2.51	25.26**	.000
หลังเรียน	40	40	33.13	4.20		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 10 แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 18.08 คะแนน และ 33.13 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 11 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	ด้านเนื้อหา			
1.1	เนื้อหารายวิชา มีความน่าสนใจต่อนักเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2	มีการเรียงลำดับเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม	4.58	0.50	มากที่สุด
1.3	เนื้อหารายวิชามีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา	4.80	0.41	มากที่สุด
1.4	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน			
	เฉลี่ย	4.79	0.30	มากที่สุด
2	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผล			
2.1	บอร์ดเกมทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2	นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3	นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.60	0.50	มากที่สุด
2.5	คำถามที่ใช้มีความชัดเจน	4.90	0.30	มากที่สุด
2.6	คำถามมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	4.70	0.46	มากที่สุด
2.7	นักเรียนชอบเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.89	0.18	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
3	ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้			
3.1	ครูสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความพร้อม และเกิด ความสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2	ครูมีความสนใจนักเรียนทุกคน และมีความยืดหยุ่นใน การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	4.70	0.46	มากที่สุด
3.4	นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และ สนุกสนาน	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5	ความพึงพอใจต่อครู ในภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.94	0.09	มากที่สุด
4	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
4.1	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการอ่านจับใจความ สำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น	4.65	0.48	มากที่สุด
4.2	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการอ่านจับใจความ สำคัญที่ดีขึ้น	4.75	0.44	มากที่สุด
4.3	นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ในห้องเรียน	4.53	0.51	มากที่สุด
4.4	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.63	0.49	มากที่สุด
	เฉลี่ย	4.64	0.48	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.82	0.49	มากที่สุด

จากตาราง 11 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.82, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนแยกเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดพบว่า ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.94, S.D. = 0.09) รองลงมาด้านการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.89, S.D. = 0.18) รองลงมาด้าน
เนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = 0.30) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ อยู่ในระดับมาก
ที่สุด ($\bar{X}$ = 4.64, S.D. = 0.48) ตามลำดับ



บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยอภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) ศึกษาความพึงพอใจจากผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นเวลา 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติ t-test แบบ Dependent 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สรุปผลการวิจัย

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

1.1 ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจนสร้างบอร์ดเกมขึ้นมาทั้งหมด 5 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) ถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง 2) ตะลุยตำนานนิทานพื้นบ้าน 3) โกงัน ยอดนักสืบตัวจิ๋ว 4) ไขความลับวรรณคดีไทย และ 5) CSI หน่วยสืบคดีลับภาษาไทย

1.2 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่าบอร์ดเกมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.08)

1.3 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า แผนประกอบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.22)

1.4 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้จัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ กับนักเรียนโรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ด้านเนื้อหาที่ใช้ในกิจกรรมค่อนข้างมีจำนวนมาก เพราะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ต้องนำเรื่องที่อ่านที่มีหลากหลายให้นักเรียนได้อ่านจับใจความสำคัญ ผู้วิจัยจึงแก้ไขโดยปรับลดเนื้อหาบางส่วนให้สอดคล้อง และเหมาะสมกับช่วงชั้นของนักเรียนด้านภาษา เรื่องที่อ่านที่นำมามีเนื้อหาที่ยาวและบางเรื่องมีคำศัพท์ที่ยาก ผู้วิจัยจึงปรับแก้เรื่องที่อ่านให้สอดคล้อง และเหมาะสมกับช่วงชั้นของนักเรียน ด้านเวลา เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมบอร์ดเกมค่อนข้างนาน เนื่องจากนักเรียนต้องใช้เวลาในการอ่านเรื่องที่อ่านและจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

ให้ถูกต้อง ผู้วิจัยจึงต้องคอยกระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรมภายในเวลาที่กำหนดไว้ และกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 63.33/71.67 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

1.5 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนโรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.00/80.56 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

1.6 การหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับนักเรียนโรงเรียนตากพิทยาคม จำนวน 1 ห้องเรียน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.88/81.44 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.49)

อภิปรายผล

จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นซึ่งผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยการตรวจสอบความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ความเหมาะสมของบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.08) และความ

เหมาะสมของแผนประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.22) ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยเริ่มมาจาก 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนในปัจจุบันและนำมาสรุปถึงปัญหาที่ต้องการแก้ไข คือ 1) การอ่านจับใจความสำคัญ 2) การที่จะแก้ปัญหาที่กล่าวไปนั้นต้องแก้ในส่วนของการเรียนการสอนภาษาไทย ทำให้ผู้วิจัยได้รู้แนวทางการแก้ไข นั่นคือ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับกระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่เหมาะสมกับการนำมาส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ และสำนักวิชาการมาตรฐานการศึกษา (2553) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีนั้นมี 3 ลักษณะคือ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน 2) การจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ 3) ครูผู้สอนต้องมีทั้งศาสตร์และศิลป์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม อีกทั้งผู้วิจัยได้รวบรวมองค์ประกอบของบอร์ดเกม พร้อมทั้งกำหนดจำนวนกิจกรรมการเรียนรู้และบอร์ดเกม เขียนแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม โดยบอร์ดเกมที่ใช้การวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมที่อาศัยความร่วมมือของผู้เล่น ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เพื่อทำการแข่งขัน ซึ่งมีผลออกมาในรูปแบบของการแพ้-ชนะ ทั้งนี้การกำหนดเรื่องที่อ่าน และวิธีการแพ้-ชนะของเกมนั้น มีการคำนึงถึงช่วงอายุของผู้เล่น รวมทั้งคำนึงถึงกระบวนการที่จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เพื่อช่วยให้วิเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น จนได้บอร์ดเกมทั้งหมด 5 บอร์ดเกม ได้แก่ 1) ถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง 2) ตะลุยตำนานนิทานพื้นบ้าน 3) โกงนัยอดนักสืบตัวจิ๋ว 4) ไขความลับวรรณคดีไทย และ 5) CSI หน่วยสืบคดีลับภาษาไทย โดยมีบอร์ดเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ซึ่งเป็นการจัดการจัดการเรียนรู้โดยนำเอา ข่าว นิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น วรรณคดีไทย และบทความ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ โดยมีครูคอยแนะนำกับนักเรียน ซึ่งการนำบอร์ดเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งนอกจากจากจะช่วยฝึกนักเรียนสามารถอ่านจับใจความสำคัญได้ แล้วยังได้รับความสนุกสนานขึ้นด้วย ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งหมด 6 แผนจำนวน 12 ชั่วโมง โดยครอบคลุมผลการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม แต่ละครั้ง จะประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ทบทวนความรู้เดิม สร้าง/กระตุ้นความสนใจ หรือเตรียมความพร้อมในการเรียนด้วยการใช้

กิจกรรมที่อยู่ในความสนใจของนักเรียน ชั้นที่ 2 ชั้นสอน เป็นการนำเสนอบทเรียนใหม่ หรือเทคนิค บันได 6 ขั้น ในขั้นถัดไป อาจเป็นการสอนตรงหรือจัดในรูปแบบของการอภิปราย และสอนโดยครูเป็น ผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียน โดยมีการกระบวนการสอนแบบบรรยาย สาธิต อธิบาย แสดงเหตุผล และใช้คำถามถาม ชั้นที่ 3 แบ่งกลุ่มทำกิจกรรมเป็นขั้นตอนการจัดกลุ่มของนักเรียน โดยแบ่งกลุ่ม 4-5 คน ทำกิจกรรมที่ครูได้กำหนดไว้ ชั้นที่ 5 แข่งขันเกม โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) ชี้นำเสนอเกม คือขั้น ชี้แจงวิธีการเล่นบอร์ดเกม และกติกาการเล่นบอร์ดเกม เป็นขั้นตอนกระตุ้นความคิดเชื่อมโยงสู่เรื่องที่จะเรียนหรือเกมที่将会เล่น 2) ชั้นสอน คือ นักเรียนจะเล่นตามกติกาบอร์ดเกม โดยการเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน 3) ชั้นสรุป คือขั้นที่มีการใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้หรือสาระที่ได้รับจากการทำกิจกรรมหรือการเล่นบอร์ดเกม

ผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างตาม แนวคิดของซัยยัค พรหมวงศ์ (2556, น. 7-20) การทดลองใช้ครั้งที่ 1 กับนักเรียนจำนวน 3 คน เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขด้านเนื้อหา ภาษา และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปทดลองครั้งที่ 2 กับนักเรียนจำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำไปทดลองครั้งที่ 3 กับนักเรียน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ทำให้ได้การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเป็นไปตามที่ต้องการ ซึ่งกิจกรรม เรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.88/81.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น โดยฝึกให้นักเรียนอ่านจับใจความสำคัญอย่างเป็นระบบ มีลำดับขั้นตอนที่ ชัดเจนและเทคนิคบันได 6 ขั้น ซึ่งใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้มีเอกสารใบความรู้ อธิบายและให้ ความรู้การอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ในใบงานที่ใช้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ให้ นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้และฝึกการคิดอย่างเป็นระบบ นักเรียนทำกิจกรรมในแต่ละครั้งจะเกิด กระบวนการอ่านจับใจความสำคัญโดยเทคนิคบันได 6 ขั้น และจับประเด็นสาระสำคัญจากการอ่าน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยที่เน้นกระบวนการอ่านและคิดวิเคราะห์ นอกจากจะช่วยพัฒนา ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญแล้ว ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดอย่างมีระบบ ซึ่งทิสนา แคมณี (2564, น. 90-95) ได้กล่าวว่า การสอนการอ่านจับใจความสำคัญนั้น เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ (Thorndike) โดยกล่าวไว้ว่า ผู้ที่สติปัญญาดีจะสามารถรับรู้ เข้าใจ และอ่านจับใจความสำคัญได้ ในเวลาที่รวดเร็ว ผู้เรียนที่ได้เข้ารับการฝึกฝนบ่อย ๆ ก็จะช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีทักษะในการอ่านจับใจความสำคัญได้ดี เพื่อนำมาใช้สำหรับการตัดสินใจและแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ โดยสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ทิฆัมพร ตอพล (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ

และการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอาคิระ ร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น ระบุว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ เฉลี่ยเท่ากับ 22.53 คิดเป็นร้อยละ 75.10 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 78.13 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และงานวิจัย สุวิงศกร โพธิ์สาระ (2566) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนเตือ อำเภอสว่างคอม จังหวัดอุดรธานี ระบุว่าความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น มีประสิทธิภาพ 84.71/ 82.35 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ด เกมที่สร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ขั้นที่ 1 การอ่านเรื่องให้จบ โดยตั้งคำถาม 5W1H ส่งเสริมให้ นักเรียนได้เรียนรู้และใช้ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ การตั้งคำถามเป็นขั้นตอน ค้นหาคำตอบ และตรวจสอบข้อเท็จจริง ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถคิดวิเคราะห์จากเรื่องที่อ่าน นำไปสู่ขั้นสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ ชนกพร สุริโย (2562) ได้กล่าวว่า เทคนิคการเรียนรู้ 5W1H เป็นการฝึกตั้งคำถามการอ่านจับใจความสำคัญ เพื่อวิเคราะห์ ประเด็นในเนื้อหาว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร ทำไม และอย่างไร ซึ่งส่งผลให้นักเรียนจับประเด็น สำคัญและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบให้บอร์ดเกม โดยคำนึงถึงหลักการ ออกแบบบอร์ดเกม ดังนี้ 1) ระยะเวลาในการเล่นเกมน่าสนใจพอต่อการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ 2) กำหนดเรื่องที่อ่านในเกมให้แตกต่างออกไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้เกมมีความ น่าสนใจและตื่นเต้นทุกครั้ง ที่เล่น 3) มีกติกาการเล่นเกมที่ชัดเจน ไม่ซับซ้อนจนเกินไปสำหรับช่วงชั้น ของนักเรียน มีการเสริมแรงให้ผู้เล่น เพิ่มรูปแบบวิธีการที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะ ให้ผู้เล่นที่ใกล้แพ้ สามารถพลิกสถานการณ์ตามทันผู้เล่นที่นำเกมได้ เกมบรรลุวัตถุประสงค์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยพบว่านักเรียนให้ความสนใจกับบอร์ดเกม และให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ มีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ทำงานกันเป็นทีม เคารพกฎกติกาในเกม และผู้นำกลุ่ม ร่วมกันหา คำตอบ สนุกสนานระหว่างการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทีศนา แชนณี (2557, น. 368) กล่าวไว้ว่า วิธีการสอนโดยใช้เกม คือวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและ ทำทลายความสามารถของผู้เรียนที่เป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2563) ได้ศึกษาการพัฒนา บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการใช้บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง พบว่า ผู้เรียน

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่น ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่องนิราศภูเขาทอง พบว่า นักเรียนมีความสนใจบอร์ดเกมอยู่ก่อนแล้ว ขณะเล่นบอร์ดเกมนักเรียนก็มีความสนุกสนาน ได้รับสาระความรู้ มีการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น และงานวิจัย สิริามล วัฒนบุตร (2566) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระบุว่า แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนจำนวน 40 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ภาพรวมอยู่ในอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.82, S.D. = 0.49) เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของกฤษกร คำชาย (2540), อารี พันธุ์มณี (2542) พบว่าความพึงพอใจต้องศึกษา 2 ประเด็น คือ 1) แรงจูงใจภายใน ได้แก่ การจูงใจที่เกิดจากความรู้สึกของนักเรียน เช่น ความสนใจทัศนคติต่อวิชาเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น 2) แรงจูงใจภายนอก เช่น เทคนิคการสอน บุคลิกภาพของผู้สอน และเทคนิคที่ครูใช้ในการสอน จะเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียน ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 4 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเนื้อหารายวิชามากที่สุด เนื่องจากเรื่องที่อ่านที่เรื่องเกี่ยวกับ ช่าว เรื่องสั้น นิทานพื้นบ้าน วรรณคดีไทย และบทความ และเรื่องที่อ่านนี้ได้ช่วยสอนให้นักเรียนรู้ว่าการอ่านจับใจความสำคัญที่ดีต้องเป็นอย่างไร 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผล พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด เพราะเป็นบอร์ดเกมทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น 3) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และสนุกสนาน 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด เพราะนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการอ่านจับใจความสำคัญที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัย พิษชาออร์ มินทยักษ์ (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการอ่านด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับแบบฝึกหัดออนไลน์บน แพลตฟอร์ม Liveworksheets สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระบุว่า นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมาก

จากการอภิปรายผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เนื่องจากนักเรียนต้องผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ สืบค้นเพื่อนำเทคนิคบันได 6 ขั้นมาประยุกต์ใช้ในการอ่านจับใจความสำคัญให้เหมาะสมของเรื่องที่อ่านนั้น ๆ มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม ครูต้องลดเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับระยะเวลาในการสอน ไม่ให้มากหรือน้อยเกินไป เพื่อให้ได้บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

1.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม ครูควรให้ค้นหาคำอ่านที่หลากหลาย มีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น อยากที่จะเรียนรู้ ทั้งนี้บทอ่านที่เลือกมาใช้ ต้องไม่ยากหรือง่ายเกินไปสำหรับนักเรียนในช่วงชั้นนั้น ๆ

1.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม ครูต้องคอยกระตุ้น และชี้แนะตลอดการทำกิจกรรมให้กับนักเรียน หรือสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนให้ดี เนื่องจากอาจทำให้นักเรียนเกิดความกังวลในการอ่านงานประเภทต่าง ๆ

1.4 ครูควรคอยสังเกตและตรวจการทำกิจกรรมตามขั้นตอนเทคนิคบันได 6 ขั้น ของนักเรียนติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง พร้อมตอบข้อสงสัยและแก้ไขข้อผิดพลาดของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในครั้งต่อไป

2.1 การนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ในระดับชั้นที่แตกต่างกันนั้น สามารถดำเนินการได้โดยปรับความยากง่ายของเนื้อหาในการเรียนการสอน แต่กระบวนการเรียนรู้ยังคงดำเนินตามขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น ได้ในทุกขั้นตอน

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หรือระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากนักเรียนในระดับชั้นดังกล่าวจะมีการศึกษาต่อในช่วงชั้นที่สูงขึ้น จำเป็นจะต้องได้รับองค์ความรู้ทางภาษาไทย เพื่อไปต่อยอด และนำความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). กระบวนการเรียนรู้และยุทธศาสตร์การเรียนรู้. เดอะ มาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์ จำกัด.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กอบกาญจน์ วงศ์วิสิทธิ์. (2551). ทักษะภาษาเพื่อการสื่อสาร. โอเดียนสโตร์.
- กาญจนา นาคสกุล และคณะ. (2524). การใช้ภาษา. สำนักพิมพ์เคล็ดลับไทย.
- กานต์ธิดา แก้วกาม. (2556). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบ SQ4R กับวิธีการสอนแบบปกติ [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการ เรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี [รายงานการวิจัย]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กฤษกร คำชาย. (2540). จิตวิทยาการเรียนการสอน. โรงพิมพ์เทคนิคpringding.
- จำเนียร เล็กสุมา. (2552). การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความจากนิทานส่งเสริมคุณธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสร้างแผนที่ ความคิด [วิทยานิพนธ์ หลักสูตรและการนิเทศ]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิตตินันท์ สุวรรณภาพ. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเชิงวิเคราะห์ ด้วยการจัดการ เรียนรู้การสอนอ่านแบบพาโนรามา ร่วมกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 [การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์. (2559). การอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต (พิมพ์ครั้งที่ 2). โอเดียนสโตร์.
- จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ และบายน อิมสำราญ. (2548). การใช้ภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน (Reading and Reading Promotion). ศิลปบรรณาการ.

- ชนกพร สุริโย. (2562). การพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค 5W1H ประกอบแบบฝึก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2553). การวิจัยหลักสูตรและการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย 5(1), 7-20.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2544). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. เทพเนรมิตการพิมพ์.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2547). การออกแบบและการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์และบทเรียนบนเครือข่าย. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชลฤดี ไชยศิริ (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบ ผสมผสาน ร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ดวงรัตน์ คูหเจริญ. (2558). ศิลปะการรับสาร. ซี.เอ็ม.เอส พิมพ์ ดิจิตอล.
- เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. (2528). การอ่านทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 2). โครงการตำรา และเอกสารวิชาการ วิทยาลัยครูนครศรีธรรมราช.
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2542). การสอนภาษาไทย. สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ทิมมพร ต่อพล. การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญและการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบอาคิตะ ร่วมกับเทคนิคบันได 6 ขั้น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 47(2), 30-46.
- ทิพย์ยา นิลดี. (2553). การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความพึงพอใจในการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกการลบ การคูณ การหารเศษส่วน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้แบบ 5E กับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน รายบุคคล TAI [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ทิตนา แหมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 14). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนู ทดแทนคุณ. และกุลวดี ทดแทนคุณ. (2549). ภาษาไทย 1. โอเดียนสโตร์.
- ธีรภาพ แซ่เจี๋ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงาน เขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- นพดล จันทรเพ็ญ. (2534). *การใช้ภาษาไทย*. ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี.
- นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บรรเทา กิตติศักดิ์. (2541). *การอ่านงานประพันธ์เฉพาะเรื่อง*. ไทยวัฒนาพานิช.
- บรัสกร คงเปี่ยม. (2561). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บันลือ พุกชะวัน. (2532). *อุปเทศการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาแนวบูรณาการสอน*. โอเดียนสโตร์.
- บันลือ พุกชะวัน. (2530). *แนวทางการพัฒนาการอ่าน*. ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* [พิมพ์ครั้งที่ 7]. สุวีริยาสาส์น.
- ปกรณ์ ประจันบาน. (2552). สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประทีป วาทิกทินกร. (2542). *ลักษณะและการใช้ภาษาไทย* พิมพ์ครั้งที่ 9 . ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ประสิทธิ์ พรหมตัน. (2543). อ่านร้อยแก้วอย่างไรจึงจะได้คุณค่า. *วารสารวิชาการ*, 3(7), 40-41.
- ปลายฝน วิศวะเวช. (2567). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และวัฒนธรรมของวรรณคดีไทยสำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปิยะพงษ์ จันทาโสม. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผะอบ โปษะกฤษณะ. (2532). *ภาษาไทยเป็นของคนไทยทุก ๆ คน*. ในภาษาไทยเอกลักษณ์ไทย ร่วมฉลอง 700 ปี ลายสือไทย. พิธีพัฒนา.
- มุสตี ภูอินทร์. (2526). *เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์*. เอกสารประกอบการสอนชุดวิชา พฤติกรรมเด็กหน่วยที่ 8-15, 2.
- พนิตนันท์ บุญพามี. (2542). *เทคนิคการอ่านเบื้องต้น สำหรับบรรณารักษ์*. สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.
- พรพรรณ จันตระ. (2563). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการคิดโดยเทคนิคการใช้คำถาม ร่วมกับแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [การค้นคว้าอิสระ กศ.ม.]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- พิชชาอร มินทยักษ์. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการอ่านด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับแบบฝึกหัดออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Liveworksheets สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 [การค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พันธุ์ทิพย์ เกื้อเพชรแก้ว. (2545). ปัญหาการสอนอ่านย่อความในระดับอุดมศึกษา. *วิชาการ*, 5(6), 51-58.
- พันธุ์ทิพา หลาบเลิศบุญ. (2542). *ภาษาไทย 3*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พจี เย็นอุรา. (2562). การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสาร ความยินยอมพร้อมใจทางเพศสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ. (2535). *ภาษาไทย 1*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พื่อน เปรมพันธุ์. (2542). ศาสตร์แห่งการใช้ภาษาไทย. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี.
- มณีนรัตน์ สุกโชติรัตน์. (2548). อ่านเป็น : เรียนเก่งสอนเก่ง. พิมพ์ดี.
- แม่นมาศ ขวลิต. (2544). แนวทางการส่งเสริมการอ่าน (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม). บรรณกิจ.
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2549). การสร้างและคุณภาพเครื่องมือสำหรับการวิจัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. นานมีบุ๊คส์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). การวัดด้านจิตพิสัย. โรงพิมพ์พิชการพิมพ์.
- ลินจง จันทรวราทิตย์. (2542). *วรรณคดีวิจารณ์*. สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). *เทคนิคการสอนภาษาไทย*. ดอกหญ้าวิชาการ.
- วชรวรรณ ปิยะรัตน์มงคล. (2563). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัชรา เล่าเรียนดี, ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง และอรพิน ศิริสัมพันธ์. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาทักษะการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษา. เพชรเกษมการพิมพ์.
- วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา, และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2), 107-132.

- วันเพ็ญ คุณพิริยะทวี. (2548). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2549). นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสาคาม.
- วิรุฬห์ สิทธิเชตรกรณ์. (2564). การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สืบเสาะ
แบบ 5Es ร่วมกับบอร์ดเกมและการเขียน Formula Coding เรื่อง ประชากร ใน
สถานการณ์ ระบาด COVID-19 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- แววมยุรา เหมือนนิล. (2541). การอ่านจับใจความ (พิมพ์ครั้งที่ 2). สุวีริยาสาส์น.
- แววมยุรา เหมือนนิล และประทีป เหมือนนิล. (2564). การอ่านจับใจความ (ฉบับปรับปรุงใหม่). พี.เอ.
ลีฟวิ่ง.
- วรรณภา ศรีสายันท์, สมหวัง อินทร์ไชย และ เบญจมาภรณ์ สุริยาวงศ์. (2563). การจัดกิจกรรมการ
เรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์ วิชาภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านด้ายเทพกาญจนาอุปถัมภ์ อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย.
- ศศิธร สุริยาวงศ์. (2556). การพัฒนาแบบฝึกหัดการอ่านจับใจความโดยใช้แผนผังความคิด สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. หลักสูตรและการสอน]. มหาวิทยาลัย
บูรพา.
- ศวินิต อรรถภูมิกุล. (2555). การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. ภาควิชาเทคโนโลยีทาง การศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิษฏาภรณ์ ถึงมุสิก. (2565). การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย เรื่อง การเขียนย่อความ โดยใช้
แบบฝึกทักษะร่วมกับการใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1
โรงเรียนแจ้งวิทยา.
- ศรีรัตน์ เฟื่องกลิ่นจันทร์. (2536). การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน. ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิวกันท์ ปทุมสูติ (2540). การอ่านเพื่อชีวิต. ต้นอ้อ.
- สถาบันภาษาไทย. (2565). เอกสารประกอบการอบรมโครงการพัฒนาสมรรถนะการอ่านขั้นสูง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เล่ม 1 คู่มืออบรมพัฒนาสมรรถนะการอ่านขั้นสูง
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐาน
การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- สนิท ตั้งทวี. (2538). การใช้ภาษาเชิงปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 2). โอ.เอส.พรี้นติ้งเฮาส์.

- สมชัย ไชแสงจันทร์. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่านจับใจความกลุ่มสาระภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนการกุศลวัดบูรพา จังหวัดสกลนคร. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, 17(1), 168-179.
- สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์. (2539). *กลเม็ดการอ่านให้เก่ง*. กรุงเทพฯ: ผ่องแผ้วการพิมพ์.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2549). *การวัดผลการศึกษา*. ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *BOARD/GAME/UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว*. แชลมอน.
- สิรามล วัฒนบุตร (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สิริกานต์ มุ่ยจันดา. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบร่วมมือร่วมกับเกมกระดาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุธิดา พงษ์เกิดลาภ. (2560). การพัฒนาชุดการเรียนรู้การอ่านจับใจความภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- สุภาณี เส่งศรี. (2561). *วิธีวิทยาการสอน: คอมพิวเตอร์ สารสนเทศเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สารสนเทศโนโลยี (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. นวมิตรการพิมพ์.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2556). *หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย*. ไทยวัฒนาพานิช.
- สุวิพงษ์ โพธิ์สาระ. การพัฒนาความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านดอนเตือ อำเภอสว่างคอม จังหวัดอุดรธานี. *วารสารศิลปะและวัฒนธรรมกลุ่มแม่น้ำมูล*, 13(3), 1-13.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). *ครบเครื่องเรื่องการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อมรรัตน์ ทองดี. (2557). ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียในการแก้โจทย์ปัญหา เรื่อง การบวกเลขของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง(อินทปัญญาราชานุกุล) อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัจฉรา ประดิษฐ์. (2552). *ชวนเด็กไทยให้เป็นนักอ่าน (1)*. สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- อารี พันธุ์ณี. (2542). *จิตวิทยาการเรียนรู้ การสอน*. ต้นอ้อ.
- Lin, Y.T., & Cheng, C.T. (2022). Effects of Technology –Enhanced Board Game in Primary Mathematics Education on Students’ Learning Performance. *Applied Sciences*, 12(2022), 11356,1-12.

Tsai, J. C., Cheng, P. H., Liu, S. Y., & Chang, C. (2019). Using board games to teach sociocentric issues on biological conservation and economic development in Taiwan. *Journal of Baltic Science Education*, 18(4), 634-645.





ภาคผนวก



รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุชาดา เจียพงศ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธุรส รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ดร.ปัทมา ภู่วาสดี ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก
4. นางนิภาพร ทองโพธิ์ศรี ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนตากพิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก
5. นางสาวพุดชาติ มั่นเมือง ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนตากพิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตาก





ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

**แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

- | | | |
|---|---------|--------------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด |

แบบประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	ด้านเนื้อหา					
	1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.2 เนื้อหาเหมาะกับวัยและประสบการณ์ของผู้เล่น					
	1.3 ความยาวของเนื้อหาเหมาะสม					
	1.4 เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย					
	1.5 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา					
2	ด้านการใช้ภาษา					
	2.1 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน					
	2.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย					
	2.3 ตัวอักษรมีความเป็นระเบียบ					
3	ด้านลักษณะบอร์ดเกม					
	3.1 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
	3.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ					
	3.3 การ์ดออกแบบและสื่อความหมายได้ดี					
	3.4 มีความสะดวกในการใช้งาน					
	3.5 มีความน่าสนใจ ดึงดูดต่อการเรียนรู้					
4	ด้านกระบวนการเล่นเกม					
	4.1 เป้าหมายในการเล่นมีความชัดเจน					
	4.2 จำนวนผู้เล่นและเวลาเหมาะสม					
	4.3 การตัดสินใจในการเล่นมีความเหมาะสม					
	4.4 กระบวนการเล่นมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
	4.5 ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น โดยมีการพูดคุย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
5	ด้านการส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ					
	5.1 บอร์ดเกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการระบุใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้					
	5.2 โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญได้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 12 ผลการประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน
จับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
1. ด้านเนื้อหา								
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของผู้เล่น	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 ความยาวของเนื้อหามีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 เนื้อหามีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 ภาพประกอบสื่อความหมายได้ตรง กับเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ด้านการใช้ภาษา								
2.1 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ตัวอักษรมีความเป็นระเบียบ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านลักษณะบอร์ดเกม								
3.1 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมของภาพประกอบ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 การ์ดออกแบบและสื่อความหมายได้ดี	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 มีความสะดวกในการใช้งาน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 มีความน่าสนใจ ดึงดูดต่อการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
4. ด้านกระบวนการเล่นเกม								
4.1 เป้าหมายในการเล่นเกมมีความชัดเจน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 จำนวนผู้เล่นและเวลามีความเหมาะสม	5	4	5	4	4	4.40	0.55	มากที่สุด
4.3 การตัดสินใจแพ้ชนะในการเล่นมีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 กระบวนการเล่นมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5 ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น โดยมีการพูดคุย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ด้านการส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ								
5.1 บอร์ดเกมมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการระบุใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 โดยภาพรวมบอร์ดเกมนี้ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	5.00	4.95	4.90	4.85	4.90	4.91	0.13	มากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน

รหัสวิชา ท21102

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การอ่านจับใจความสำคัญ

เรื่อง บันไดขั้นที่ 2 ค้นหาคำสำคัญ (key words)

จำนวน 2 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นายดนุพล พุ่มสลิ

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

สาระที่ 1

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน		
1	1.3 ระบุเหตุและผลและข้อเท็จจริง กับข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน	ม.1/2 จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

2. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

บันไดขั้นที่ 2 ค้นหาคำสำคัญ โดยคำสำคัญ หมายถึง คำที่กำหนดเป้าหมายเพื่อนำไปสู่ใจความสำคัญหรือความคิดหลักของเรื่องที่อ่าน ในแต่ละย่อหน้านั้น อาจมีคำสำคัญมากกว่าหนึ่งคำ แต่เมื่อนำคำเหล่านั้นมาเชื่อมโยงสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นก็สามารถทราบถึงใจความสำคัญหรือความคิดหลักของเรื่องที่อ่าน และคำสำคัญมีลักษณะ ดังนี้ 1) เป็นคำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่เขียนเหมือนกัน สื่อความหมายเหมือนกัน ปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ 2) เป็นคำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่เขียนต่างกัน แต่สื่อความหมายเหมือนกันปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)

3.2 ด้านทักษะกระบวนการ (P)

- นักเรียนสามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)

3.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

- เห็นความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญ

4. สารการเรียนรู้

- การอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ขั้นที่ 2 ค้นหาคำสำคัญ

5. สมรรถนะสำคัญที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน (ตามแผนการจัดการเรียนรู้)

- ☒ 1) ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ 2) ความสามารถในการคิด
- ☐ 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☐ 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☒ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | ☐ 2) ซื่อสัตย์ สุจริต | ☒ 3) มีวินัย |
| ☒ 4) ใฝ่เรียนรู้ | ☐ 5) อยู่อย่างพอเพียง | ☒ 6) มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ 7) รักความเป็นไทย | ☐ 8) มีจิตสาธารณะ | ☐ 9) อื่นๆ..... |

7. จุดเน้นสู่การพัฒนาผู้เรียน ความสามารถและทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

3Rs คือ ☒ R1- (R)eading (อ่านออก) ☒ R2- W(R)iting (เขียนได้)

☒ R3- A(R)ithmetics (คิดเลขเป็น)

8Cs คือ ☒ C1- Critical Thinking and Problem Solving

(ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)

☐ C2- Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม)

☐ C3- Cross-cultural Understanding

(ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)

☒ C4- Collaboration, Teamwork and Leadership

(ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ)

☒ C5- Communications, Information and Media Literacy

(ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ)

☒ C6- Computing and ICT Literacy

(ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)

☒ C7- Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

☒ C8- Compassion (ความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม และจริยธรรม)

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ใบงาน เรื่อง ยิ่งอ่านยิ่งชอบ ตอบคำถาม

9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวน เทคนิคบันได 6 ขั้น ขั้นที่ 1 และหลักการ 5W1H

ขั้นสอน

2. ครูอธิบายว่า “คำสำคัญ” (Key word) นั้นเป็นได้หลายกรณี ดังนี้

เป็นคำ กลุ่มคำ หรือประโยคเขียนเหมือนกัน มีความหมายเหมือนกัน ปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่ต้น

จนจบ

เป็นคำ กลุ่มคำ หรือประโยคที่เขียนต่างกัน แต่มีความหมายเหมือนกันปรากฏซ้ำ ๆ ตั้งแต่

ต้นจนจบ

3. นักเรียนเรียนรู้หลักการจากใบความรู้ “บันไดขั้นที่ 2 ค้นหาคำสำคัญ” จากเทคนิคบันได 6 ขั้น สู่ความสำเร็จในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยครูเป็นผู้อธิบาย จากบทอ่าน

สิ่งที่ชาวเรือถือกันมากก็คือ “หัวเรือ” นับถือกันว่าเป็นที่แม่ย่านางอยู่ พวกแม่ค้าที่ใช้เรือเป็นพาหนะบรรทุกของและอยู่อาศัย ไม่ว่าจะเป็นเรือเล็กหรือใหญ่ มักไม่ยอมให้ใครเหยียบหัวเรือ แม้จะข้ามก็ยังไม่ยอมให้ข้าม เจ้าของเรือบางคนเคร่งมากจะจุดธูปบูชาทั้งเช้าและเย็น ที่หัวเรือบางลำมีแผ่นทองเหลือง หุ้มอย่างสวยงาม และมีช่องทองเหลืองเล็ก ๆ ติดไว้ที่ทวนหัวเรือสำหรับปักธูป บางทีก็มีพวงมาลัยคล้องหัวเรือ ที่เคร่งมาก ๆ ถึงกับจัดอาหารเช่นทุกเช้าก็มี

(ส.พลายน้อย, 2560, น.78)

- 1) คำสำคัญ: หัวเรือ

- 2) ใจความสำคัญ: ชาวเรือนับถือหัวเรือมาก

3. หลังอธิบายจบให้ทดสอบความเข้าใจของนักเรียน โดยการให้นักเรียนพูดอธิบายวิธีการใช้เทคนิคบันไดขั้นที่ 2 ค้นหาคำสำคัญ

4. นักเรียนจับกลุ่ม 4-5 คน ทำกิจกรรม “ยิ่งอ่านยิ่งชอบ ตอบคำสำคัญ” โดยมีรายละเอียดของกิจกรรม ดังนี้

- 4.1 ครูเตรียมบทอ่านสั้นๆ แจกให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านข้อความเพื่อหาคำสำคัญที่ปรากฏ

พริก เป็นพืชที่อุดมด้วยวิตามินซี ซึ่งจำเป็นต่อการบำรุงผิวพรรณ เอ็นและกระดูก พริกชี้หนูหรือพริกชี้ฟ้าดิบหั่น 1 ถ้วยตวง (ประมาณ 10 ช้อนโต๊ะ) ให้วิตามินซีเท่ากับปริมาณที่ร่างกายควรได้รับในแต่ละวัน ถ้าเป็นพริกแดงจะมีวิตามินซีมากกว่านี้ถึง 2 เท่า

4.2 ครูให้ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มบอกคำตอบของกลุ่มตัวเองให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นฟัง จนครบทุกกลุ่ม หลังจากนั้น ครูเฉลยคำตอบ (พริก , วิตามินซี)

ขั้นสรุป

5. นักเรียนทำใบงานเรื่อง ยิ่งอ่านยิ่งชอบ ตอบคำถาม

6. ครูและนักเรียนร่วมกับสรุปเทคนิคบันไดขั้นที่ 2 ว่ามีวิธีการอย่างไร

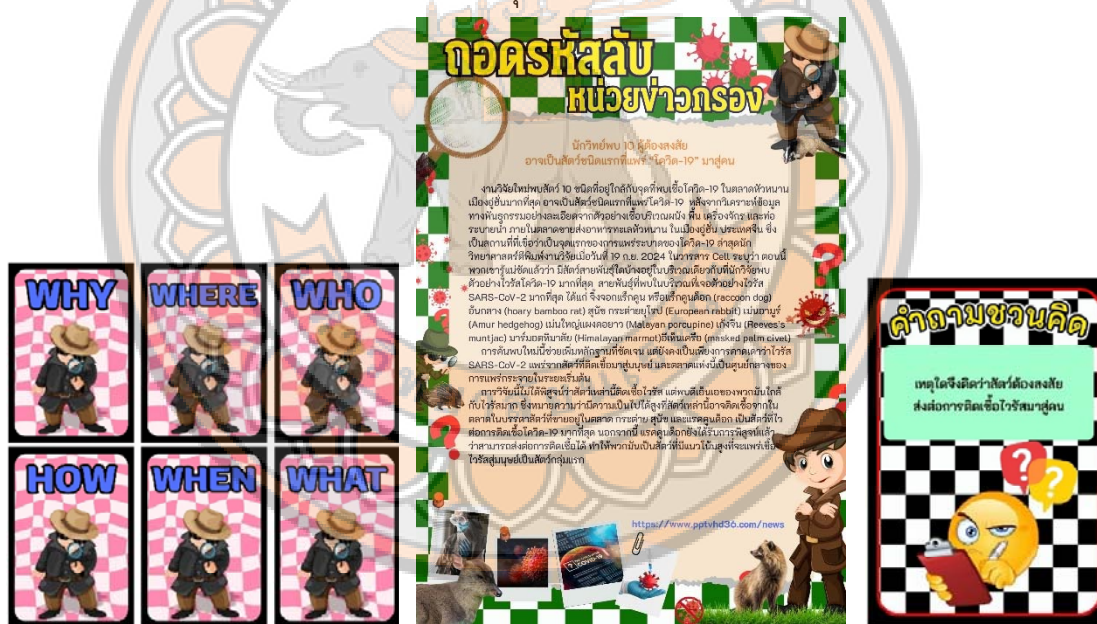
ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทักทายนักเรียนและชวนพูดคุย ทบทวนความรู้เทคนิคบันได 6 ขั้น

2. ครูชักชวนนักเรียนเล่นบอร์ดเกม “ถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง” โดยเป็นบอร์ดเกมที่มีจุดประสงค์ให้นักเรียนได้ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากข่าว โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น

3. ครูแจกบอร์ดเกมพร้อมกับชี้แจงรายละเอียดของบอร์ดเกม “ถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง” และอธิบายกติกาการเล่น ให้นักเรียนฟัง โดยมีอุปกรณ์ ได้แก่



3.1) การ์ดคำถาม

3.2) การ์ดสถานการณ์

3.3) คำถามชวนคิด

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการเล่นและกติกาของเกมให้เข้าใจ

5. นักเรียนลงมือเล่นบอร์ดเกม “ถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง”

6. ครูคอยควบคุมการเล่นและเวลาให้เป็นไปตามที่กำหนดจนจบเกม และให้คำแนะนำแก่นักเรียน

นักเรียน

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปวิธีการอ่านจับใจความสำคัญด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น โดยใช้บันไดขั้นที่ 2 และครูมอบหมายให้นักเรียน ศึกษาบันไดขั้นที่ 3 ล่วงหน้า เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนในชั่วโมงถัดไป

๑๑. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียน รายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- 2) ใบความรู้ เทคนิคบันได 6 ขั้น สู่ความสำเร็จในการอ่านจับใจความสำคัญ
- 3) ใบงานเรื่อง ยิ่งอ่านยิ่งชอบ ตอบคำถาม
- 4) บอร์ดเกม ถอดรหัสลับหน่วยข่าวกรอง

2. แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องเรียน
- 2) ห้องสมุด
- 3) แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

10. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) : นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	ตรวจใบงาน	ใบงาน เรื่อง ยิ่งอ่านยิ่งชอบ ตอบคำถาม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
ด้านทักษะกระบวนการ (P) : นักเรียนสามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น	สังเกตพฤติกรรม การแสดงออก ของนักเรียน	แบบประเมิน ทักษะ/ กระบวนการ	ผ่านเกณฑ์เฉลี่ย ระดับคุณภาพ 4 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) : เห็นความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญ	สังเกตพฤติกรรม การแสดงออก ของนักเรียน	แบบประเมิน คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอัน พึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์เฉลี่ย ระดับคุณภาพ 4 ขึ้นไป

บันทึกผลการสอน

1) ผลการเรียนรู้

1.1) ผู้เรียนที่ผ่านตัวชี้วัด มีจำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1.2) ผู้เรียนที่ไม่ผ่านตัวชี้วัด มีจำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

1 สาเหตุ

1 สาเหตุ

แนวทางแก้ปัญหา

1.3) นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษได้แก่

แนวทางการพัฒนา / ส่งเสริม

1.4) ผู้เรียนได้รับความรู้ (K)

1.5) ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการ (P)

1.6) ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม (A)

2) ปัญหา อุปสรรค (ถ้ามี)

3) ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)

ลงชื่อ ผู้สอน

(นายธนพล พุ่มสลิค)

ตำแหน่ง ครู

จับใจความง่ายๆ ด้วยเทคนิคบันได 6 ขั้น

ขั้นที่ 2 หาคำสำคัญ (Key Word)

สิ่งเกต่ง่ายๆ จะเป็นคำที่เขียนเหมือนหรือต่างกันได้ แต่ความหมายจะเหมือนกันและปรากฏซ้ำๆ

หากหาคำสำคัญได้ ก็จะจับใจความได้ง่ายขึ้น เพราะคำสำคัญ มักจะเป็นประเด็นสำคัญของย่อหน้า

คำสำคัญ คือ คำกลุ่มคำ หรือประโยคที่พบซ้ำๆ ในย่อหน้า

EXAMPLE

สิ่งที่ชาวเรือถือนั่นมากก็คือ “หัวเรือ” นับถือกันว่าเป็นที่แม่ย่านางอยู่ พวกแม่ค้าที่ใช้เรือเป็นพาหนะบรรทุกของและอยู่อาศัย ไม่ว่าจะเรือเล็กหรือเรือใหญ่ มักไม่ยอมให้ใครเหยียบหัวเรือ แม้จะข้ามก็ยังไม่ยอมให้ข้าม เจ้าของเรือบางคนเครื่องมากจะจุดธูปบูชาทั้งเช้าและเย็น ที่หัวเรือบางลำมีแผ่นทองเหลืองหุ้มอย่างสวยงาม และมีช่องทองเหลืองเล็ก ๆ ติดไว้ที่ทวนหัวเรือสำหรับปักธูป บางทีก็มีพวงมาลัยคล้องหัวเรือ ที่เครื่องมาก ๆ ถึงกับจัดอาหารเซ่นทุกเช้าก็มี

คำสำคัญ
หัวเรือ (พบซ้ำๆ)

ใจความสำคัญ
ชาวเรือนับถือหัวเรือมาก

Infographic : K'Taew

ชื่อ

ชั้น

เลขที่

ใบงาน

ยิ่งอ่านยิ่งชอบ ตอบคำถามสำคัญ

“จีนแสบเป็นคำจีนที่มีความหมายหลายอย่าง จะแปลว่าครูก็ได้ แปลว่า หมอรักชาติคนใช้ก็ได้ กระทั่งหมอดูก็ยังเรียกว่าเป็นจีนแสบ หรือจะเป็นผู้มีวิชาหรือผู้รู้ ก็เรียกเป็นจีนแสบได้”

คำถามสำคัญ :

ท่านพุทธทาสภิกขุกล่าวว่า เมื่อมีปัญหาใด ๆ เวลาจะคิดจะพูดจะทำอะไร ควรพูดในขณะที่น้ำชายังไม่ล้นถ้วย หมายถึง เวลาเข้ามิด เวลาตื่นนอนก็ยังไม่ได้เรื่องราวหรือปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน”

คำถามสำคัญ :

ข้าวแช่เป็นวัฒนธรรมทางอาหารที่ไทยรับมาจากคนมอญ สมัยรัชกาลที่ 1 มอญเข้ามาอยู่ในดินแดนสยามในฐานะผู้ร่วมกู้ชาติ ซึ่งเป็นที่มาต้นตระกูลคชเสนีในปัจจุบัน ข้าวมอญ มีประเพณีส่งข้าวแช่ในช่วงสงกรานต์ ช่วงกอบกู้เมืองในสมัยรัชกาลที่ 1 ก็มีพิธีส่งข้าวแช่กัน วัฒนธรรมนี้จึงเริ่มแพร่หลายตั้งแต่นั้นมา

คำถามสำคัญ :

หิ่งห้อยมีอวัยวะทำแสงอยู่บริเวณส่วนท้องด้านล่าง เพศผู้มีอวัยวะทำแสง 2 ปล้อง เพศเมียมี 2 ปล้อง แต่บางชนิดตัวเต็มวัยเพศเมียมีรูปร่างลักษณะคล้ายหนอน มีอวัยวะทำแสงด้านข้างของลำตัวเกือบทุกปล้อง แสงของหิ่งห้อยเกิดจากปฏิกิริยาของสารลูซิเฟอริน (Luciferin) ที่อยู่ในอวัยวะทำแสงกับออกซิเจน มีเอนไซม์ลูซิเฟอเรส (Luciferase) เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาและมีสารอะดีโนซีนไตรฟอสเฟต (Adenosine Triphosphate, ATP) เป็นตัวให้พลังงานทำให้เกิดแสง หิ่งห้อยกระพริบแสงเพื่อการผสมพันธุ์และการสื่อสารซึ่งกันและกัน

คำถามสำคัญ :

แม่เป็นคำที่ลูกพูดได้ แม่เป็นคำที่มีความหมายซึ่งแก่ลูกยิ่งนัก ยากที่จะบรรยายด้วยถ้อยคำใดๆ แม่จะเป็นที่รักมีเคารพและเป็นเพื่อนที่เข้าใจ ไว้ใจของลูกซึ่งจะหาใครมาเหมือนแม่หาไม่ได้อีกแล้ว

คำถามสำคัญ :

คาร์โบไฮเดรตเป็นสารอาหารที่สำคัญที่สุดในบรรดาสารอาหารที่ให้พลังงานแก่ร่างกาย จากสัดส่วนของพลังงานที่ได้จากอาหารทั้งหมดใน 1 วัน จะมีคาร์โบไฮเดรตประมาณร้อยละ 40-80 ซึ่งจะสูงกว่าที่ได้มาจากไขมันและโปรตีน สำหรับการกินข้าวของคนไทย สัดส่วนของข้าวก็จะมากกว่า กรณีเช่นนี้สอดคล้องกับหลักวิชาการที่ว่าพลังงานที่ได้จากอาหารนั้น ควรมาจากคาร์โบไฮเดรตเป็นหลัก รองลงมาคือไขมันและโปรตีน

คำถามสำคัญ :

การทำอะไรแต่พอตินั้นออกจะยากอยู่หน่อย เหมือนการดักน้ำมาหนึ่งขันใหญ่แล้วนำมากรอกใส่ขวดให้พอดี นั้นยาก เพราะต้องมีหกบ้าง มีขาดมีเกินอยู่บ้างเป็นธรรมดา น้ำก็เหมือนผู้ให้ ขวดก็เหมือนผู้รับ น้ำมากไปขวดเล็กไปก็ใส่ได้ไม่พอดี น้ำน้อยขวดใหญ่ไปก็ใส่ไม่พอดีอีกเหมือนกัน ด้วยเหตุนี้ น้ำกับขวดจึงต้องพอดีกัน

คำถามสำคัญ :

ณ ชายป่าแห่งหนึ่งมีสัตว์อาศัยอยู่มากมายหลายชนิด มีกวางตัวหนึ่ง มันจะขึ้นชมและภาควมูมิใจในเข้านตรายของมันมาก มันจะเที่ยวอวดใครต่อใครว่า มันมีเขาสวยงามกว่าสัตว์ทุกตัวในป่า และมันจะเกลียดเท่าของมันมาก เพราะมันคิดว่า เขาสวยงามไม่สวยงามจนอยู่มาวันหนึ่งมีนายพรานออกล่าสัตว์ สัตว์ทั้งหลายต่างวิ่งหนีอย่างไม่คิดชีวิต กวางตัวนั้นก็หนีเข้าไปในป่า เขาของมันติดกับเถาวัลย์ ทำให้มันหนีได้ช้ากว่าสัตว์อื่น ๆ มันจึงคิดว่า เขาที่สวยงามของมันทำให้เกือบตาย แต่เท่าที่นำเกลียดของมันทำให้มันรอดชีวิตมาได้

คำถามสำคัญ :

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด					
	1.1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551					
	1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้					
2	สาระสำคัญ					
	2.1 สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	2.2 สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
	2.3 สาระสำคัญมีความถูกต้อง ชัดเจน และเข้าใจง่าย					
	2.4 สาระสำคัญมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
3	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด					
	3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ					
	3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง					
	3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์					
4	สาระการเรียนรู้					
	4.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551					
	4.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ					
	4.3 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	4.4 สาระการเรียนรู้ครบถ้วนตามตัวชี้วัด					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
	4.5 สารการเรียนรู้สอดคล้องกับความสามารถในการอ่าน จับใจความสำคัญของผู้เรียน					
5	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน					
	5.1 สมรรถนะสำคัญสอดคล้องกับเรื่องการอ่านจับใจความ สำคัญ					
	5.2 สมรรถนะสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม					
6	คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
	6.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ถูกต้องตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551					
	6.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์สอดคล้องตามเนื้อหาของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ บอร์ดเกม					
7	กิจกรรมการเรียนรู้					
	7.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	7.2 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ บอร์ดเกม					
	7.3 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถ ในการอ่านจับใจความสำคัญ					
	7.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ จากบริบทในชีวิตประจำวัน					
	7.5 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
	7.6 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความสามารถ ของนักเรียน					
8	สื่อและแหล่งการเรียนรู้					
	8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
	8.2 บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน					
	8.3 ใบความรู้เนื้อหาถูกต้องครบถ้วนตามสาระการเรียนรู้					
9	การวัดและประเมินผล					
	9.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	9.2 เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
	9.3 เกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน					
	9.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 13 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น
ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
	ผู้เชี่ยวชาญ							ความ
	1	2	3	4	5			เหมาะสม
1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด								
1.1 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. สารสำคัญ								
2.1 สารสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 สารสำคัญสอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 สารสำคัญมีความถูกต้อง ชัดเจน และเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 สารสำคัญมีความเหมาะสมกับวัย ของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ช่วยส่งเสริม ความสามารถในการอ่านจับใจความ สำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมทั้ง ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอัน พึงประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สาระการเรียนรู้								
4.1 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ สาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4.3 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	0.00	มากที่สุด
4.4 สาระการเรียนรู้ครบถ้วนตามตัวชี้วัด	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.5 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับ ความสามารถในการอ่านจับใจความ สำคัญของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน								
5.1 สมรรถนะสำคัญสอดคล้องกับเรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 สมรรถนะสอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์								
6.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์สอดคล้องตามเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้								
7.1 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7.2 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.3 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.4 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากบริบทในชีวิตประจำวัน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
7.5 ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7.6 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5			
8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้								
8.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา ที่เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
8.2 บอร์ดเกมมีความเหมาะสมกับวัย และความสามารถของนักเรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8.3 ใบความรู้เนื้อหาถูกต้องครบถ้วน ตามสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
9. การวัดและประเมินผล								
9.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
9.2 เครื่องมือที่ใช้วัดสอดคล้องกับการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
9.3 เกณฑ์การประเมินสอดคล้องกับ ความสามารถของนักเรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
9.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ มีความชัดเจน และ สามารถปฏิบัติได้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	5.00	5.00	4.75	4.84	5.00	4.93	0.12	มากที่สุด

**แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้
ของแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม แบบปรนัย**

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โปรดพิจารณา ข้อคำถามและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับ ความเห็นของท่าน ดังนี้

- | | | |
|----|---------|---|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ |



จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้น 1)	1.	ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับบันไดขั้นที่ 1 อ่านเรื่องให้จบ ของเทคนิคบันได 6 ขั้น ก. อ่านเรื่องให้จบ เพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของเนื้อหา ข. ตั้งคำถาม 5W1H ค. เนื้อเรื่องสื่อความด้านบวกหรือลบ ง. ตัดส่วนขยายใจความ เฉลย ง.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้น 2)	2.	คำสำคัญ (Key Words) คืออะไร ก. คำที่ปรากฏส่วนแรกของประโยค ข. คำที่ปรากฏซ้ำ ๆ ในประโยค ค. คำที่เป็นข้อสรุป ง. คำที่เป็นเหตุเป็นผลกัน เฉลย ข.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 3)	3.	บันไดขั้นที่ 3 ตัดส่วนขยายใจความสำคัญ ไม่ครอบคลุมถึงข้อใด ก. หน้า "คือ" เก็บไว้ หลัง "คือ" ตัดทิ้ง ข. หลัง หาก แต่ ทว่า สนใจเป็นพิเศษ ค. หน้า "เพราะ" เก็บไว้ หลัง "เพราะ" ตัดทิ้ง ง. หน้า "เช่น" เก็บไว้ หลัง "เช่น" ตัดทิ้ง เฉลย ข.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 4)	4.	บันไดขั้นที่ 4 เติมคำเชื่อม หาส่วนขยายใจความสำคัญ คำเชื่อมใดที่ไม่นิยมนำมาเติม ก. จึง (ดังนั้น) ข. เพราะ ค. อย่างไรก็ตาม ง. กล่าวคือ				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
		เฉลย ค.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 5)	5.	เพราะเหตุใด บันไดขั้นที่ 5 จึงให้สังเกตคำขัดแย้ง ก. เพราะรายละเอียดของเรื่องอยู่หลังคำที่แสดงความขัดแย้ง ข. เพราะใจความสำคัญของเรื่องอยู่หน้าคำขัดแย้ง ค. เพราะใจความสำคัญอาจอยู่หลังคำขึ้นเียงนั้น ง. เพราะคำสำคัญจะอยู่หลังคำขัดแย้งนั้น เฉลย ค.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	6.	ทุกวันพระ แม่จะตื่นตั้งแต่เช้ามาทำอาหารหลายอย่าง เช่น แกงจืด ไข่เจียว ต้มปลานิล แล้วนำไปใส่ปั่นโตเพื่อนำไปทำบุญที่วัด แม่ทำอะไรในวันพระ ก. ตื่นแต่เช้ามาทำอาหาร ข. ต้มปลานิล ค. ทำบุญ ง. ทำความสะอาด เฉลย ก.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	7.	จังหวัดตากตั้งอยู่ภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย มีพื้นที่ทั้งหมด 16,406.65 ตารางกิโลเมตร มีอาณาเขตติดต่อกับจังหวัดอื่นมากที่สุดในประเทศไทย คือ 9 จังหวัด กับ 1 ประเทศ จากข้อความข้างต้น ใจความสำคัญคือข้อใด ก. จังหวัดตาก ข. ตั้งอยู่ภาคเหนือตอนล่าง				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
		ค. มีพื้นที่ทั้งหมด 16,406.65 ตร.กม. ง. จังหวัดตากมีอาณาเขตติดต่อกับ จังหวัดอื่นมากที่สุดในประเทศไทย เฉลย ง.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	8.	ลักษณะอาหารเจ มีความเคร่งครัดในเรื่องการปรุงมากกว่าอาหารมังสวิรัต เครื่องเทศเครื่องปรุงหลายชนิดถูกห้ามนำมาใช้ในการทำอาหารเจ เพราะมีความเชื่อว่าจะไปกระตุ้นอารมณ์ ในขณะที่อาหารมังสวัตินั้นเพียงห้ามรับประทานอาหารจำพวกเนื้อสัตว์เท่านั้น อาหารมังสวัติจึงมีความเข้มงวดน้อยกว่าอาหารเจ คำสำคัญของบทความนี้คือคำใด ก. อาหาร ข. การปรุงอาหาร ค. อาหารเจ ง. เครื่องปรุง เฉลย ค.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	9.	นักวิจัยชาวอังกฤษบอกว่า เขาได้ทดลองหลาย ๆ ทางเลือก และท้ายที่สุดก็พบวิธีที่สมบูรณ์แบบในการแปรงฟัน การแปรงฟัน 2 นาที โดยไม่แปรงฟันแรงจนเกินไปให้ผลที่ดีที่สุด ถ้าคุณแปรงฟันแรงคุณกำลังทำร้ายเคลือบฟันและเหงือกไม่ได้ขจัดเศษอาหารหรือคราบหินปูน จากข้อความข้างต้น ข้อใดคือคำสำคัญ ก. ท้ายที่สุด ข. คราบหินปูน				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	10.	ค. แปร่งฟัน ง. อาหาร เฉลย ค. แม่เป็นคำแรกที่ลูกพูดได้ แม่เป็นคำที่มีความหมายซึ่งแก่ลูกยิ่งนัก ยากที่จะบรรยายด้วยถ้อยคำใดๆ แม่จะเป็นที่รักมีเคารพและเป็นเพื่อนที่เข้าใจ ใจของลูกซึ่งจะหาใครมาเหมือนแม่หาไม่ได้อีกแล้ว คำสำคัญคือข้อใด ก. แม่ ข. ลูก ค. รัก ง. เข้าใจ เฉลย ก.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	11.	คาร์โบไฮเดรตเป็นสารอาหารที่สำคัญที่สุดในบรรดาสารอาหารที่ให้พลังงานแก่ร่างกาย จากสัดส่วนของพลังงานที่ได้จากอาหารทั้งหมดใน 1 วัน จะมีคาร์โบไฮเดรตประมาณร้อยละ 40-80 ซึ่งจะสูงกว่าที่ได้มาจากไขมันและโปรตีน สำหรับการกินข้าวของคนไทยสัดส่วนของข้าวก็จะมากกว่า สอดคล้องกับหลักวิชาการที่ว่าพลังงานที่ได้จากอาหารนั้น ควรมาจากคาร์โบไฮเดรตเป็นหลัก รองลงมาคือไขมันและโปรตีน ข้อใดไม่ใช่คำสำคัญในย่อหน้านี้ ก. อาหาร ข. พลังงาน ค. สารอาหาร				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
		ง. คาร์โบไฮเดรต เฉลย ค.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	12.	การหัวเราะจะกระตุ้นกล้ามเนื้อให้ผ่อนคลาย ทำให้การหายใจเข้าออกดีขึ้น ช่วยลดอวัยวะภายในอย่างหัวใจและปอด ส่งเสริมระบบภูมิคุ้มกันในร่างกาย ทำให้อดทนต่อความเครียดมากขึ้น ลดอาการเจ็บปวดทำให้ระบบต่าง ๆ ในร่างกายทำงานได้อย่างสงบ ช่วยให้การย่อยอาหารดีขึ้น ช่วยกระตุ้นอารมณ์ผ่อนคลายและบรรเทาอาการเจ็บปวดภายในร่างกาย นอกจากนี้การหัวเราะยังช่วยเร่งความเร็วกระบวนการเยียวยาในร่างกาย ช่วยเพิ่มการไหลเวียนของโลหิตในร่างกาย ช่วยลดความเครียด ความโกรธ และความหดหู่เพิ่มออกซิเจนในเลือดอีกด้วย ข้อใดคือคำสำคัญในย่อหน้านี้ ก. สรรพคุณ ข. ความเครียด ค. การหัวเราะ ง. อารมณ์ขัน เฉลย ค.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	13.	ข้าวแช่เป็นวัฒนธรรมทางอาหารที่ไทยรับมาจากคนมอญ สมัยรัชกาลที่ 1 มอญเข้ามาอยู่ในดินแดนสยาม ในฐานะผู้ร่วมกู้ชาติ ชาวมอญ มีประเพณีส่งข้าวแช่ในช่วงสงกรานต์ ช่วงกอบกู้บ้านเมืองในสมัยรัชกาลที่ 1 ก็มีพิธีส่งข้าวแช่กัน วัฒนธรรมนี้จึงเริ่มแพร่หลายตั้งแต่นั้นมา ข้อใดไม่ใช่คำสำคัญในย่อหน้านี้ ก. ข้าวแช่ ข. คนมอญ ค. สงกรานต์ ง. วัฒนธรรม เฉลย ค.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	14.	การทำอะไรแต่พอตินั้นออกจะยากอยู่หน่อย เหมือนการตักน้ำมาหนึ่งขันใหญ่แล้วนำมากรอกใส่ขวดให้พอดี นั้นยาก เพราะต้องมีหกบ้าง มีขาดมีเกินอยู่บ้างเป็นธรรมดา น้ำก็เหมือนผู้ให้ ขวดก็เหมือนผู้รับ น้ำมากไป ขวดเล็กไปก็ใส่ได้ไม่พอดี น้ำนิดเดียวขวดใหญ่ไปก็ใส่ไม่พอดีอีกเหมือนกัน ด้วยเหตุนี้ น้ำกับขวดจึงต้องพอดีกัน ข้อใดไม่ใช่คำสำคัญในย่อหน้านี้ ก. น้ำ ข. ผู้ให้ ค. ผู้รับ ง. ความพอดี เฉลย ก.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
	อ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 15-16					
	ผักและผลไม้สดจะมีเอนไซม์ที่เป็นตัวช่วยย่อยอาหารให้เป็นโมเลกุลที่เล็กที่สุดเข้าสู่กระแสเลือดไปใช้ประโยชน์ในร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด และเร่งปฏิกิริยาการย่อยอาหารให้สมบูรณ์ เอนไซม์หลายชนิดเป็นเอนไซม์ที่ร่างกายไม่สามารถสร้างขึ้นได้ จึงต้องได้รับจากการรับประทานผักผลไม้ เท่านั้น เอนไซม์บางชนิดยังช่วยเปลี่ยนอนุมูลอิสระเป็นน้ำและออกซิเจน บางชนิดช่วยเผาผลาญพลังงาน สลายไขมันและกำจัดสารพิษในร่างกาย					
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	15.	ข้อใดเป็นคำสำคัญที่พบในข้อความข้างต้น ก. ผักและผลไม้ เอนไซม์ ข. เอนไซม์ อนุมูลอิสระ ค. ผักและผลไม้ ย่อยอาหาร ง. เอนไซม์ เผาผลาญพลังงาน เฉลย ก.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	16.	ข้อใดเป็นใจความสำคัญของข้อความข้างต้น ก. การรับประทานผักและผลไม้สดจะช่วยให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ ข. ผักและผลไม้สดมีเอนไซม์ช่วยย่อยสารอาหารไปใช้ประโยชน์ในร่างกาย ค. เอนไซม์หลายชนิดเป็นเอนไซม์ที่ร่างกายไม่สามารถสร้างขึ้นเองได้ ง. เอนไซม์บางชนิดช่วยเปลี่ยนอนุมูลอิสระบางชนิดช่วยเผาผลาญพลังงาน เฉลย ข.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความถาม/เฉลย	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	อ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม ข้อ 17-18 กำแพงเมืองจีนสร้างขึ้นมาเพื่อป้องกันข้าศึก แต่นักประวัติศาสตร์ต่างลงความเห็นว่ากำแพงเมืองจีนนั้น ไม่สามารถป้องกันข้าศึกได้ เพราะข้าศึกสามารถโอบล้อมป้อมปราการเข้ามาได้หลายครั้ง เช่น กองทัพแมนจูสามารถยกพลข้ามกำแพงมาพิชิตแผ่นดินจีนได้ส่วนหนึ่ง นอกจากกำแพงเมืองจีนจะไม่สามารถป้องกันข้าศึกทางบกได้แล้ว เมื่อกองทัพชาตินิโรวัยกทัพมาทางทะเล ก็ยังสามารถกดดันให้จีนยอมจำนนได้สำเร็จในศตวรรษที่ 19				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 5)	17. ใจความสำคัญของข้อความนี้ คือข้อใด ก. กำแพงเมืองจีนสร้างขึ้นมาเพื่อป้องกันข้าศึก ข. กองทัพแมนจูยกทัพมาพิชิตแผ่นดินจีนได้ ค. กำแพงเมืองจีนไม่สามารถป้องกันข้าศึกได้ ง. กำแพงเมืองจีนป้องกันข้าศึกได้เฉพาะทางทะเลเท่านั้น เฉลย ค.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 5)	18.	ข้อใดเป็นข้อเรื่องที่สอดคล้องกับข้อความต่อไปนี้ ก. ความล้มเหลวของกำแพงเมืองจีน ข. มูลเหตุของการสร้างกำแพงเมืองจีน ค. กองทัพแมนจูพิชิตกำแพงเมืองจีน ง. กำแพงเมืองจีนกับการป้องกันข้าศึกทางน้ำ เฉลย ก.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 5)	19.	“กำแพงเมืองจีนสร้างขึ้นมาป้องกันข้าศึก แต่นักประวัติศาสตร์ต่างลงความเห็นว่กำแพงเมืองจีนนั้น ไม่สามารถป้องกันข้าศึกได้” จากบทอ่านนี้เมื่อตัดส่วนขยายใจความสำคัญแล้วจะสังเกตได้ว่าในย่อหน้านี้มีสำนวนอะไรเป็นตัวเชื่อมข้อความในบทอ่านแสดงความขัดแย้ง ก. ขึ้นมา ข. แต่ ค. ว่า ง. ได้ เฉลย ข.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 4)	20.	องค์การนาซากล่าวถึงการค้นพบดาวเคราะห์นอกระบบสุริยะ จากการส่งยานอวกาศไปสำรวจดาวเคราะห์ที่มีขนาดใกล้เคียงกับโลกเมื่อปี พ.ศ. 2552 ยานอวกาศดังกล่าวจะมองหาดาวฤกษ์และดวงดาวที่อยู่ใกล้ ๆ กาแล็กซีทางช้างเผือกของเรา การค้นพบครั้งนี้สร้างความตื่นเต้นให้แก่นักดาราศาสตร์เป็นอย่างมาก เนื่องจากบรรดาดวงดาวที่ค้นพบทั้ง 10 ดวงซึ่งมีขนาดและอุณหภูมิใกล้เคียงกับโลก เอื้อต่อการอยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิต ข้อใดคือใจความสำคัญของข้อความข้างต้น ก. การค้นพบครั้งนี้เป็นการค้นพบครั้งใหม่ที่น่าตื่นเต้นมาก ข. ดาวเคราะห์ทั้ง 10 ดวงมีขนาดและอุณหภูมิใกล้เคียงกับโลก ค. ยานอวกาศขององค์การนาซาค้นพบดาวเคราะห์ 10 ดวง ง. องค์การนาซาค้นพบดาวเคราะห์ 10 ดวง นอกระบบสุริยะที่สิ่งมีชีวิตอาจอยู่อาศัยได้ เฉลย ง.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	21.	การตัดสินใจทุก ๆ ครั้ง จะทำให้ไปข้างหน้า ให้ถอยหลัง ให้อยู่กับที่ ให้สูงขึ้น ๆ หรือให้ ต่ำลง ๆ ก็ได้ ชีวิตของคนเก่ง คือ ชีวิตที่ต้อง เผชิญกับปัญหา คนที่มีชีวิตไม่ได้โรยด้วย กลีบกุหลาบ จึงมักจะเป็นคนแข็งแกร่ง เหมือนต้นไม้พร้อมจะต่อสู้กับพายุ ชีวิตของ ผู้ผ่านประสบการณ์สามารถเอาชนะปัญหา และความยากลำบาก จะเป็นชีวิตที่ประสบ ความสำเร็จ น่าภาคภูมิใจ เราควรฝึกความ อดทนที่จะฟังคนอื่นวิจารณ์เราอย่างเต็มที่ คำปลอบใจให้กำลังใจตัวเองคือ เราไม่ สามารถทำให้ทุกคนพอใจเราได้ตลอดเวลา ใจความสำคัญของข้อความข้างต้นคืออะไร ก. การตัดสินใจ ข. ชีวิตของคนเก่ง ค. ชีวิตของผู้มีประสบการณ์ ง. ชีวิตไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ เฉลย ก.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	22.	หลายคนบอกว่าประกันชีวิตไม่สำคัญ เพราะหลายคนหวังว่าตัวเองจะไม่เป็นอะไร คุณห้ามไม่ให้ตัวเองเจ็บป่วย ห้ามไม่ให้เกิดอุบัติเหตุ และห้ามการจากไปของคุณได้หรือไม่ ถ้าคุณตอบว่าไม่ได้ อะไรคือหลักประกันความมั่นคงของการดำรงชีวิตของคุณ การประกันอนาคตด้วยการเก็บออมก็ควรวางแผนแต่เนิ่น ๆ การประกันประเภทออมทรัพย์ ที่มีระยะเวลาคุ้มครอง 10 ปีขึ้นไป ยังสามารถช่วยลดหย่อนภาษีได้อีกด้วย ข้อใดคือใจความสำคัญของข้อความนี้ ก. การประกันอนาคตด้วยการฝากเงิน ข. การประกันอนาคตด้วยการดูแลสุขภาพ ค. การประกันอนาคตด้วยการหาประกันชีวิต ง. การประกันอนาคตด้วยการวางแผนการใช้จ่าย เฉลย ง.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	23.	ในกาแฟมีสารเคมีชื่อคาเฟอีน ซึ่งมีคุณสมบัติกระตุ้นทางด้านจิตใจ ทางประสาท ทางกายทำให้เกิดความกระปรี้กระเปร่า คล่องแคล่วว่องไว ไม่ซึมไม่ง่วง แต่เป็นเพียงสภาพชั่วคราว บางคนดื่มกาแฟแล้วนอนไม่หลับ เพราะคาเฟอีนเป็นสารที่ช่วยขยายหลอดเลือดเพียงเล็กน้อยทำให้เลือดไหลเข้าสู่หัวใจและสมองได้ดีขึ้น บางคนไม่ถูกกับกาแฟ ดื่มกาแฟแล้วเกิดการปวดศีรษะและระบบย่อยอาหารไม่ดี ใจความสำคัญของข้อความนี้กล่าวถึงอะไร ก. ความรู้เรื่องกาแฟ ข. คุณและโทษของกาแฟ ค. ข้อควรระวังในการดื่มกาแฟ ง. ส่วนประกอบสำคัญของกาแฟ เฉลย ค.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	24.	แตงกวาเป็นผักที่มีปลูกและขายทั่วไป ราคาถูกมีจำหน่ายตลอดปี คนไทยทุกภาคนิยมกินแตงกวา ส่วนใหญ่กินกับน้ำพริกทุกชนิด เนื่องจากแตงกวาเป็นผักที่มีน้ำมาก จึงช่วยลดความเผ็ดของอาหารได้ และแตงกวาเป็นผักเคียงอาหารจานเดียวมากมาย เช่น ข้าวมันไก่ ข้าวหมูแดง ข้าวหมกไก่ ข้าวผัด แก้วเลี่ยนในอาหารเหล่านี้ ข้อความที่อ่านกล่าวถึงแตงกวาในเรื่องใดเป็นสำคัญ ก. ประโยชน์ ข. แหล่งที่ปลูก ค. ลักษณะของแตงกวา ง. วิธีการใช้ประกอบอาหาร เฉลย ก.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 5)	25.	ดื่มน้ำเป็นน้ำใช้ดื่มเพื่อแก้กระหาย เป็นสิ่งจำเป็นแก่ร่างกาย แต่น้ำดื่มอีกชนิดหนึ่งเป็นของไม่จำเป็น ไม่ได้มีไว้เพื่อแก้กระหาย จึงไม่จำเป็นต้องหัดดื่มน้ำชนิดนี้ได้แก่น้ำเมา ที่เรียกว่า เมรัย ใจความสำคัญของข้อความนี้ คืออะไร ก. น้ำดื่มเป็นสิ่งจำเป็นแก่ร่างกายน้ำดื่มเป็นน้ำใช้ดื่มเพื่อกระหาย ข. น้ำชนิดนี้ได้แก่น้ำเมาที่เป็นของต้องเรียกว่า เมรัย ค. ดื่มน้ำที่ไม่จำเป็นนักไม่ได้มีไว้เพื่อแก้กระหาย ง. น้ำดื่มเป็นน้ำใช้ดื่มเพื่อแก้กระหาย				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
		เฉลย ข. อ่านข้อความนี้ ตอบคำถามข้อ 26-27 เมื่อไฟไหม้บ้านเรือน (1) คนแรก ๆ ที่เห็นจะต้องรีบกดสัญญาณแจ้งเตือน (2) เมื่อพนักงานดับเพลิงได้ยินก็จะรีบรุดไปยังที่เกิดเหตุพร้อมรถน้ำ อุปกรณ์ และน้ำยาเคมี (3) แล้วเริ่มปฏิบัติการดับไฟอย่างรวดเร็ว แต่ (4) โทสนั้นไม่สามารถใช้สิ่งใดดับได้เหมือนไฟ นอกจากเจ้าของโทสนั้นจะมีขันติ มีความอดกลั้นและการรู้จักยอผู้อื่น				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	26.	ข้อความนี้ ใจความสำคัญอยู่ตรงส่วนใด ก. (1) ข. (2) ค. (3) ง. (4) เฉลย ง.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	27.	ข้อความนี้ผู้เขียนต้องการเน้นเรื่องใดเป็นสำคัญ ก. ระบบเตือนภัยขณะเกิดเพลิงไหม้ ข. วิธีระงับโทสะ ค. ขั้นตอนการดับเพลิง ง. เหตุการณ์ขณะเกิดเพลิงไหม้ เฉลย ข.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 3)	28.	ปลาหางนกยูงเป็นปลาที่เลี้ยงง่าย ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดี ทั้งยังขยายพันธุ์รวดเร็ว ที่สำคัญที่สุดปลาหางนกยูงเป็นปลาที่กระทรวงสาธารณสุขแนะนำให้ใส่ไว้ในแหล่งน้ำต่าง ๆ เพื่อกำจัดลูกน้ำยุงลาย ปลาหางนกยูงจึงเป็นปลาสวยงามที่คนนิยมเลี้ยงกันมาก ใจความสำคัญของข้อความนี้ คือข้อใด ก. ปลาหางนกยูงปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดี ข. ปลาหางนกยูงเป็นปลาที่เลี้ยงง่าย ค. ปลาหางนกยูงเลี้ยงไว้เพื่อกำจัดลูกน้ำยุงลาย ง. ปลาหางนกยูงเป็นปลาสวยงามที่คนนิยมเลี้ยงกันมาก เฉลย ง.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 3)	29.	ไรฝุ่นเป็นสัตว์ขนาดเล็กที่มองเห็นด้วยตาเปล่าได้ยาก เพราะไรฝุ่นมีขนาด 0.3 มิลลิเมตรหรือเทียบได้กับจุดดินสอเล็กๆ มี 8 ขา รูปร่างกลมรี สีขาวขุ่น ตัวไรฝุ่นมักอยู่ตามที่อับซึ่งมีเส้นใยให้เกาะเกี่ยว เช่น หมอน ผ้าห่ม การนำเครื่องนอนไปตากแดดสามารถกำจัดได้บางส่วน เนื่องจากช่วยลดความชื้นได้ แต่ไม่สามารถทำลายไรฝุ่นและมูลได้ทั้งหมด ก. ไรฝุ่นเป็นสัตว์ขนาดเล็กที่มองเห็นด้วยตาเปล่าได้ยาก มักอยู่ตามที่อับซึ่งมีเส้นใยให้เกาะเกี่ยว ข. ไรฝุ่นมีขนาด0.3 มิลลิเมตร เล็กมาก เทียบได้กับจุดดินสอเล็กๆ ค. ไรฝุ่นมีรูปร่างกลมรี สีขาวขุ่น ง. ไรฝุ่นกำจัดได้ด้วยความร้อนจากแดดเท่านั้น เฉลย ก.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	30.	ต้นไผ่จัดเป็นพันธุ์ไม้ที่ให้ประโยชน์มากมาย ในเมืองไทยพบมากถึง 44 ชนิด ถือเป็นวัสดุที่เก่าแก่ที่สุดที่มนุษย์รู้จักนำมาใช้เพื่อความสะดวกสบายในชีวิตประจำวันทั้งการอุปโภค บริโภค เศรษฐกิจ และยังช่วยรักษาสภาพระบบนิเวศของผืนป่าได้เป็นอย่างดี เพราะฉะนั้น คนเราจึงอย่ามองข้ามไม้ไผ่พืชมหัศจรรย์ในท้องถิ่นบ้านเรา ที่มีมาช้านานเป็นอันขาด จากเรื่องที่อ่านข้อใดไม่สัมพันธ์กับคำว่า “ไผ่เป็นพืชมหัศจรรย์” ก. คุณค่าของไม้ไผ่ ข. สารพัดวิธีการใช้ไม้ไผ่ ค. ประโยชน์ของไม้ไผ่ ง. ไม้ไผ่เป็นพืชที่ปลูกกันมาช้านาน เฉลย ง.				
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 3)	31.	กล้วยเป็นพืชที่คนไทยรู้จักและนำมาใช้ประโยชน์เป็นเวลานานมาแล้ว กล้วยปลูกง่าย ดูแลง่าย ใบใช้ห่อของ ผลใช้กิน ลำต้นใช้เลี้ยงสัตว์ ดังนั้น เรามาปลูกกล้วยกันดีกว่าจะได้มีกล้วยกินกันทุกโรงเรียน ข้อใดมีข้อมูลสอดคล้องกับข้อความข้างต้น ก. กล้วยเป็นพืชที่ปลูกง่าย ข. กล้วยเป็นพืชที่มีประโยชน์มาก ค. กล้วยเป็นพืชที่ใช้เลี้ยงสัตว์ได้ ง. กล้วยสามารถกินได้ทุกโรงเรียน เฉลย ข.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 3)	32.	สัตว์ประจำชาติของพม่าคือเสือโคร่ง เสือโคร่งนั้นเป็นสัตว์ กินเนื้อตระกูลแมวที่มีขนาดใหญ่ที่สุด มีความดุร้ายว่องไวปราดเปรียว สามารถวิ่งได้เร็ว ว่ายน้ำเก่งปีนต้นไม้ได้คล่องแคล่ว พบได้ทั่วไปในทวีปเอเชีย และพบมากในป่าของประเทศพม่า ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของป่า ดังนั้น เสือจึงถูกเลือกให้เป็นสัตว์ประจำชาติพม่า ใจความสำคัญของบทความคือข้อใด ก. สัตว์ประจำชาติของพม่า ข. เสือโคร่งเป็นสัตว์ประจำชาติของพม่า ค. เสือเป็นสัตว์ที่บอกถึงความอุดมสมบูรณ์ ง. เสือโคร่งเป็นสัญลักษณ์ของสัตว์ที่ดุร้ายปราดเปรียว เฉลย ข.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	33.	ในกิจกรรมที่มนุษย์ต้องกระทำ การฟังเป็นกิจกรรมที่คนทำรองลงมาจากการหายใจเท่านั้น การฟังมีความสำคัญต่อความสำเร็จในชีวิตส่วนตัว อาชีพ สังคมและครอบครัว ถ้าคนทำงานได้เรียนรู้ถึงการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ ใจความสำคัญของข้อความนี้คืออะไร ก. การฟังมีความสำคัญต่อความสำเร็จในชีวิต ข. การฟังเป็นกิจกรรมที่คนทำรองลงมาจากการหายใจเท่านั้น				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
		ค. คนทำงานได้เรียนรู้ถึงการฟังอย่างมีประสิทธิภาพ ง. การฟังเป็นกิจกรรมที่มนุษย์ต้องกระทำ เฉลย ค.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 3)	34.	พรหมวิหาร 4 เป็นหลักธรรมที่จะช่วยให้บุคคลดำรงชีวิตอยู่อย่างมีความสุข ประกอบด้วย เมตตา คือ การปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุข กรุณา คือ การปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ มุทิตา คือ ยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี และอุเบกขา คือ การวางใจเป็นกลาง เมื่ออ่านข้อความแล้วตัดส่วนขยายใจความสำคัญทิ้ง ข้อใดคือใจความสำคัญของบทอ่านนี้ ก. พรหมวิหาร 4 ประกอบด้วย เมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขา ข. พรหมวิหาร 4 เป็นหลักธรรมที่จะช่วยให้บุคคลดำรงชีวิตอยู่อย่างมีความสุข ค. เมตตา คือ การปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุข ง. กรุณา คือ การปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ เฉลย ข.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 3)	35.	เกษตรกรรมทางเลือกเป็นการทำเกษตรที่หลีกเลี่ยงการใช้สารเคมี เน้นการใช้ปุ๋ยอินทรีย์ผสมผสานการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์งดเว้นหรือลดการใช้สารเคมีให้น้อยลง ปัจจุบันมีความต้องการพืชผักปลอดสารพิษในกลุ่มผู้รักสุขภาพ ทำให้เกษตรกรรมทางเลือกเป็นแนวทางที่เกษตรกรน่าจะอยู่รอดได้ ข้อใดคือใจความสำคัญของข้อความต่อไปนี้ ก. สารเคมีเป็นอันตรายต่อสุขภาพของทุกคน ข. เกษตรกรรมทางเลือกช่วยให้เกษตรกรอยู่รอด ค. พืชผักปลอดสารพิษเป็นที่นิยมของผู้รักสุขภาพและคนทั่วไป ง. เกษตรกรรมทางเลือกเป็นการทำเกษตรที่งดเว้นหรือลดการใช้สารเคมี เฉลย ง.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
		อ่านข่าว ตอบคำถามข้อ 36-41 “เหตุไม่คาดฝันในห้างดังสยามพารากอนใจกลางกรุงเทพมหานคร เกิดขึ้นในช่วงเลิกงานของวันที่ 3 ต.ค. หลังเสียงปึงดังหลายนัด ผู้คนแตกตื่นอลหม่านหนีตายออกจากห้างดัง กระทั่งอีก 1 ชั่วโมงต่อมา ตำรวจสามารถควบคุมสถานการณ์ได้รวดเร็วแต่ก็ยังมีผู้เสียชีวิตถึง 3 คน เป็นคนไทย 1 คน จีน 1 และสาวเมียนมา 1 คน บาดเจ็บ 2 คน แต่ที่ “ช็อก” คือผู้ที่กราดยิง เป็นเยาวชนชายอายุเพียง 14 ปี พร้อมอาวุธปืนขนาด 9 มม. ปัจจุบันเยาวชนชายถูกแจ้งดำเนินคดีหลายข้อหา แต่ก็ยังอยู่ระหว่างรักษาอาการป่วยทางจิต” สำนักข่าว ไทยพีบีเอส, 2566				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	36.	ผู้ก่อเหตุ คือใคร (Who) ก. ตำรวจ ข. สาวเมียนมา ค. เยาวชนชาย ง. คนจีน เฉลย ค.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	37.	มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้น (What) ก. กราดยิง ข. เหตุไม่คาดฝัน ค. ปล้นร้านทอง ง. ไฟไหม้ห้าง เฉลย ก.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	38. เหตุการณ์ในข้อ 37 เกิดขึ้นที่ไหน (Where) ก. ห้างบิ๊กซี ข. ห้างสยามพารากอน ค. โรงเรียนมัธยมดังใจกลางกรุงเทพ ง. ตลาดนัด เฉลย ข.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	39. เหตุการณ์ตามข่าว เกิดขึ้นเมื่อใด (When) ก. หลังโรงเรียนเลิก 16.00 น. ข. หลังห้างปิด ค. เทียงของวันที่ 3 ต.ค. ง. หลังเลิกงานของวันที่ 3 ต.ค. เฉลย ง.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	40. ทำไมจึงเกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น (Why) ก. อาการป่วยทางจิต ข. ความแค้นส่วนตัว ค. เด็กอันธพาล ง. ประชดครอบครัว เฉลย ก.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	41. จะป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์ลักษณะนี้ได้ อย่างไร (How) ก. ผู้ปกครองหมั่นดูแลเอาใจใส่ลูกหลาน ข. ดำรงจปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรวดเร็ว ค. โรงเรียนเข้มงวดกับนักเรียนให้มากขึ้น ง. เลิกการไปเดินห้าง เฉลย ก.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	42.	ใจความสำคัญของข่าวนี้ คือข้อใด ก. เยาวชนชายคลั่ง ตีตเกมจนหลอน คิด ว่าผู้คนที่คู่ต่อสู้ก่อนกราดยิง ข. ผู้คนแตกตื่นอลหม่านหนีตายออกจาก ห้างดังหลังได้ยินเสียงปืนดังหลายนัด ค. เยาวชนชายวัย 14 ปี ก่อเหตุกราดยิง ในห้างสยามพารากอน เสียชีวิต 3 ราย บาดเจ็บ 2 ราย ถูกแจ้งดำเนินคดีหลาย ข้อหา หลายข้อหา แต่ก็ยังอยู่ระหว่าง รักษาอาการป่วยทางจิต ง. ตำรวจสถานการณ์ได้รวดเร็วแต่ก็ยังมีผู้ ที่เสียชีวิตถึง 3 คน เป็นคนไทย 1 คน จีน 1 และสาวเมียนมา 1 คน บาดเจ็บ 2 คน เฉลย ค.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	43.	เช้าตรู่วันที่ 7 ต.ค.2566 กลุ่มติดอาวุธฮามาสก่อเหตุโจมตีใหญ่อย่างไม่เคยเกิดมาก่อนในอิสราเอลสังหารผู้คนไปกว่า 1,400 คน และจับตัวประกันไปมากกว่า 200 คน จากนั้นอิสราเอลโจมตีกลับตลอดระยะเวลา 7 สัปดาห์ สร้างความสูญเสีย คร่าชีวิตผู้บริสุทธิ์ทั้งชาวอิสราเอลและปาเลสไตน์ ทหาร นักข่าว บุคลากรทางการแพทย์ กว่า 10,000 คน บาดเจ็บอีกกว่า 30,000 คน สำนักข่าวไทยพีบีเอส, 2566 ใจความสำคัญของข่าวนี้ คือข้อใด ก. กลุ่มติดอาวุธฮามาสก่อเหตุโจมตีใหญ่อย่างไม่เคยเกิดมาก่อนในอิสราเอล ข. การสู้รบระหว่างกลุ่มติดอาวุธฮามาสและอิสราเอลคร่าชีวิตผู้บริสุทธิ์ทั้งชาวอิสราเอลและปาเลสไตน์ ทหาร นักข่าว บุคลากรทางการแพทย์ กว่า 10,000 คน บาดเจ็บอีกกว่า 30,000 คน ค. กลุ่มติดอาวุธฮามาสสังหารผู้คนไปกว่า 1,400 คน และจับตัวประกันไปมากกว่า 200 คน ง. อิสราเอลโจมตีกลับกลุ่มติดอาวุธฮามาส ตลอดระยะเวลา 7 สัปดาห์ เฉลย ข.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	44.	ฝูงชนกำเนตคล้าย คลึงกัน ใหญ่ย่อมเพศผิวพรรณ แผกบัง ความรู้อาจเรียนทัน กันหมด เว้นแต่ชั่วดีกระด้าง ห่อนแก้ฤไหว (โคลงโลกนิติ) ใจความสำคัญของบทร่ายกรองนี้อยู่ใน ตอนใด ก. ฝูงชนกำเนตคล้าย คลึงกัน ข. ใหญ่ย่อมเพศผิวพรรณ แผกบัง ค. ความรู้อาจเรียนทัน กันหมด ง. เว้นแต่ชั่วดีกระด้าง ห่อนแก้ฤไหว เฉลย ง.				
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	45.	ข้อใดคือข้อคิดที่ได้จากคำประพันธ์นี้ กาน้ำดำดั่งดั้น เอาปลา กาบคิดใคร่หา เสพบ้าง ลองดำสำมะจนา ชลชาติ สวะคอค้าง ครึ่งน้ำจាំตาย ฯ (โคลงโลกนิติ) ก. ไม่ควรชิงดีชิงเด่นกับเพื่อน ข. แต่ละคนมีความสามารถเฉพาะตน ค. ธรรมชาติชีวิตมีเกิดก็ย่อมมีดับ ง. ไม่ควรทำในสิ่งที่เกินความสามารถ ของตน เฉลย ข.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	46.	หากน้ำตาลฟ้าหลังครั้งละเม็ด ค่าของเพชรน้อยกว่าค่าของฝน หยาดน้ำใจได้รับยามอัจน จึงค่าล้นฝนมณีทุกสีไป ข้อใดสรุปใจความสำคัญของบทร้อยกรองข้างต้นได้ดีที่สุด ก. น้ำใจที่ได้รับยามอัจนมีค่าที่สุด ข. น้ำฝนครั้งละเม็ดมีค่ามหาศาล ค. น้ำใจมีค่ามากกว่าฝน ง. น้ำตามีค่ามากกว่าเพชร เฉลย ก.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	47.	เด็กเอ๋ยเด็กน้อย ความรู้เรายังด้อยเร่งศึกษา เมื่อเติบโตใหญ่เราจะ得有วิชา เป็นเครื่องหาเลี้ยงชีพสำหรับตน ได้ประโยชน์หลายสถานเพราะการเรียนรู้จง พากเพียรไปเถิดจะเกิดผล ถึงลำบากตรากตรำก็จำทน เกิดเป็นคนควรหมั่นขยันเอย บทประพันธ์ต่อไปนี้ให้ใจความสำคัญในเรื่องใดอย่างชัดเจน ก. ความอดทน ข. สถานศึกษา ค. การศึกษาเล่าเรียน ง. ความขยันหมั่นเพียร เฉลย ง.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	48.	อ่านบทร้อยกรองนี้ ตอบคำถามข้อ 48-49 พระสมุทรสุดลูกคลื่น คณนา สายดั่งทิ้งทอดมา หยั่งได้ เขาสูงอาจวัดวา กำหนด จิตมนุษย์นี้ไซ้รู้ ยากแท้หยั่งถึง (โคลงโลกนิติ) คำสำคัญที่พบ คือข้อใด ก. เขาสูง ข. สายดั่ง ค. พระสมุทร ง. จิตมนุษย์ เฉลย ง.				
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	49.	ใจความสำคัญจากบทร้อยกรองนี้คือข้อใด ก. จิตใจคนสูงกว่าภูเขา ข. จิตใจคนกว้างใหญ่เหมือนทะเล ค. จิตใจคนลึกล้ำจนไม่อาจหยั่งถึง ง. จิตใจคนสามารถวัดได้ด้วยสายดั่ง เฉลย ค.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	50.	ปลาฉลามฟันห่อด้วยใบคา ใบก็เหม็นคาวปลา คละคลุ้ง คือคนหมู่ไปหา คบเพื่อน พาลนา ได้แต่ร้ายร้ายฟุ้ง เฟื่องให้เสียพงศ์ฯ ใจความสำคัญของบทร้อยกรองนี้ตรงกับ สำนวนข้อใด ก. คบคนพาล พาลไปหาผิด ข. คบบัณฑิต บัณฑิตพาไปหาผล ค. รู้หน้าไม่รู้ใจ ง. อย่าเอาพิมเสนไปแลกกับเกลือ เฉลย ค.				
มีความรู้ความเข้าใจวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	51.	อ่านบทร้อยกรองนี้ ตอบคำถามข้อ 51-52 เพื่อนกินสินทรัพย์แล้ว แห้งหนี หาง่ายหลายหมื่นมี มากได้ เพื่อนตายถ่ายแทนชี- วาอาตม์ หากยากฝากผีไข้ ยากแท้จักหา คำสำคัญที่พบ คือข้อใด ก. เพื่อนกิน หาง่าย ข. เพื่อนตาย ฝากผีฝากไข้ ค. เพื่อนกิน สินทรัพย์ ง. เพื่อนกิน เพื่อนตาย เฉลย ง.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	52.	บทร้อยกรองนี้มีใจความสำคัญเกี่ยวกับเรื่อง ใด ก. ครอบครัว ข. คนรัก ค. เพื่อน ง. ญาติพี่น้อง เฉลย ค.				
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 2)	53.	สำนวนข้อใดมีความหมายคล้ายคลึงกับคำ ประพันธ์ต่อไปนี้ กบเกิดในสระได้ บัวบาน ฤห่อนรุรสมาลัย หนึ่งน้อย ภุมราอยู่ไกลสถาน นบโยชน์ กิติ บินโบกมาค้อยค้อย เกลือกเกล้าเสาวคนธ์ (โคลงโลกนิติ) ก. ไกล่เกลือกินต่าง ข. ปัญญาแค้นทางอึ่ง ค. กบในกะลาครอบ ง. บัวไม่ให้ช้ำ น้ำไม่ให้ขุ่น เฉลย ก.				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	54.  จากข้อมูลที่ปรากฏในภาพข้อใดสรุปถูกต้อง ก. ในบรรดาขนมไทยทุกชนิดลดช่อง น้ำกะทิที่มีปริมาณน้ำตาลในขนมน้อยที่สุด ข. ระหว่างทองหยอดกับฝอยทอง หากเลือกกินฝอยทองจะได้รับปริมาณ น้ำตาลน้อยกว่า ค. ข้าวเหนียวหน้าปลาแห้งกับหน้าสังขยา มีปริมาณน้ำตาลที่ต่างกันเพราะหน้าขนมที่ใช้ ง. ข้าวต้มจิ้มและขนมกล้วยแม้จะมี ส่วนผสมคล้ายกัน แต่ขนมกล้วยใช้น้ำตาลมากกว่า				
	เฉลย ค.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 6)	55.	คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยรู้ตัว ยังคงอยากได้อะไร ที่มากขึ้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเงินทอง เกียรติยศ ชื่อเสียง หรือความรัก และก็มักจะไม่ได้ดัง ใจนึก ความทุกข์ก็ยิ่งมากขึ้นตามวัยที่มาก ขึ้นด้วย ใจความสำคัญของข้อความนี้ตรงกับข้อใด ก. ความอยากของมนุษย์เพิ่มตามอายุ ข. คนเราเมื่ออายุมากขึ้น ความต้องการ จะเพิ่มมากขึ้น ค. ถ้ามนุษย์อยากได้ไม่มีที่สิ้นสุด ก็จะมี แต่ความทุกข์ ง. ความทุกข์ของมนุษย์เกิดจากความ ต้องการในทรัพย์สิน เงินทอง เกียรติยศ ชื่อเสียง เฉลย ง.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	อ่านนิทาน ตอบคำถามข้อ 56-58 นิทานดาวลูกไก่ ณ บ้านเชิงเขา มีสองตายายอาศัยอยู่กับแม่ไก่ 1 ตัว และลูกไก่อีก 7 ตัว ตายายเลี้ยงดูพวกมันเป็นอย่างดี วันหนึ่งพระธุดงค์มาปักกลด ตากับยายจึงพากันไปกราบไหว้และกลับมาคุยกันว่า พรุ่งนี้จะทำอาหารอะไรไปถวายพระกันดี “พืชผักที่ปลูกไว้ก็ขายหมดแล้ว” ตาจึงบอกว่า “สงสัยเราจะต้องฆ่าแม่ไก่ไปทำแกงแล้วล่ะ” แม่ไก่ได้ยินดังนั้นก็ตกใจ จึงรีบกลับไปบอกลูก ๆ ทั้ง 7 ตัวเป็นครั้งสุดท้าย ก่อนที่ทั้งหมดจะโผล่เข้ากอดกันร่ำไห้ เช้าวินรุ่งขึ้น ตากับยายก็ฆ่าแม่ไก่ไปทำแกงถวาย ลูกไก่ทั้ง 7 ตัวจึงปรึกษากันว่า เมื่อไม่มีแม่แล้วพวกตนจะอยู่กันอย่างไร ขอตายตามแม่ไก่ไปจะดีกว่า จากนั้นลูกไก่ทั้ง 7 ตัวก็พร้อมใจกันกระโดดเข้ากองไฟตายตามแม่ไก่ไปทันที ด้วยอาณิสสผลบุญของแม่ไก่ และความกตัญญูของลูกทั้ง 7 ตัว ส่งผลให้บรรดาลูกไก่ไปเกิดเป็นกลุ่มดาว 7 ดวง ที่เราเรียกว่า “ดาวลูกไก่” นั่นเอง				

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	56. ใจความสำคัญของนิทาน ตรงกับข้อใด ก. ความเสียสละของแม่ไก่และความกตัญญูลูกไก่ที่กระโดดลงไปในกองไฟตายตามแม่ไก่ ทำให้ได้ไปเกิดเป็นดาวลูกไก่ ข. ผลบุญของแม่ไก่ ทำให้ลูกไก่ไปเกิดเป็นกลุ่มดาว 7 ดวง ค. ความรักที่มีต่อแม่ทำลูกไก่ไปเกิดเป็นดวงดาว ง. ความเสียสละชีวิตของแม่ไก่ ทำให้ตากับยายได้บุญ เฉลย ก.					
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	57. เพราะเหตุใด ลูกไก่ทั้ง 7 จึงกระโดดเข้ากองไฟตายตามแม่ไก่ ก. เพราะอยากเป็นอาหารถวายพระเหมือนกับแม่ ข. เพราะเกลียดตายายที่ฆ่าแม่ของตน ค. เพราะไม่สามารถหาอาหารกินเองได้ ง. เพราะความรักที่มีต่อแม่ เฉลย ง.					
สามารถระบุใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	58. คุณลักษณะของแม่ไก่ และลูกไก่ทั้ง 7 ตัวที่น่ายกย่อง คือข้อใด ก. ความเพียรพยายาม - ความกตัญญู ข. ความรอบคอบ - ความเสียสละ ค. ความกตัญญู - ความสามัคคี ง. ความเสียสละ - ความกตัญญู เฉลย ง.					

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อความคำถาม/เฉลย	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	อ่านนิทาน ตอบคำถามข้อ 59-60 นิทานเรื่อง ไครชนะ ไก่อ้วผู้สองตัวอยู่ในเล้าเดียวกัน ในเล้า นั้นมีไก่อ้วเมียอยู่หลายตัว แต่วิสัยของไก่อ้ว ผู้ พ่อเล้าซึ่งมักไม่ยอมจะก้มหัวในแก่กัน มัน จึงมักจะตีกันอยู่เสมอ เพราะสาเหตุที่จะแย่ง เป็นพ่อเล้าครอบครองไก่อ้วเมียทั้งหมดแต่ เพียงผู้เดียว วันหนึ่งไก่อ้วผู้ทั้งคู่ก็เกิดปะทะ กันอย่างหนัก ถึงขนาดแพ้ชนะ ไก่อ้วที่แพ้ ต้องหนีไปหลบ ๆ ซ่อน ๆ อยู่ในมุมมืด ไม่ กล้าออกมาอีกส่วนไก่อ้วที่ชนะนั้นก็ ลึงโลดใจว่าตนเองเป็นผู้ชนะถึงกับกระโดด ขึ้นไปยืนเกาะอยู่บนเสารั้วเล้า แล้วตีปีกส่ง เสียงดังลั่น บอกความเป็นผู้ชนะ นกอินทรี ตัวหนึ่งบินผ่านมาเห็นเข้า ก็บินลงมาโฉบเอา พ่อไก่อ้วตัวนั้นด้วยกรงเล็บแหลมคมของ มันขึ้นไปทันที แล้วพาไปจากที่นั่น ไก่อ้วที่ แพ้เลยได้เป็นพ่อเล้าแทน				
	59. พฤติกรรมของไก่อ้วทั้งสองตัวเปรียบได้กับ สำนวนใด ก. หัวเราะที่หลังดังกว่า ข. เสือสองตัวอยู่ในถ้ำเดียวกันไม่ได้ ค. แพ้เป็นพระชนะเป็นมาร ง. คนโง่ยอมเป็นเหยื่อของคนฉลาด เฉลย ข.				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อคำถาม/เฉลย		ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
			+1	0	-1	
สามารถระบุ ใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่าน โดยใช้เทคนิค บันได 6 ขั้น (ขั้นที่ 1)	60.	เพราะเหตุใดไก่ตัวผู้พ่อเล้าทั้งสองตัวจึงตีกัน อยู่เสมอ ก. เกี่ยงกันออกไปสู้กับนกอินทรี ข. ไม่ยอมรับความสามารถของไก่คู่ต่อสู้ ค. แย่งไก่ตัวเมียของไก่คู่ต่อสู้ ง. แย่งกันเป็นพ่อเล้าเพื่อครอบครองไก่ ตัวเมีย เฉลย ง.				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง.....

ตาราง 14 ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ
วัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้
เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
2	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
5	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
46	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
48	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

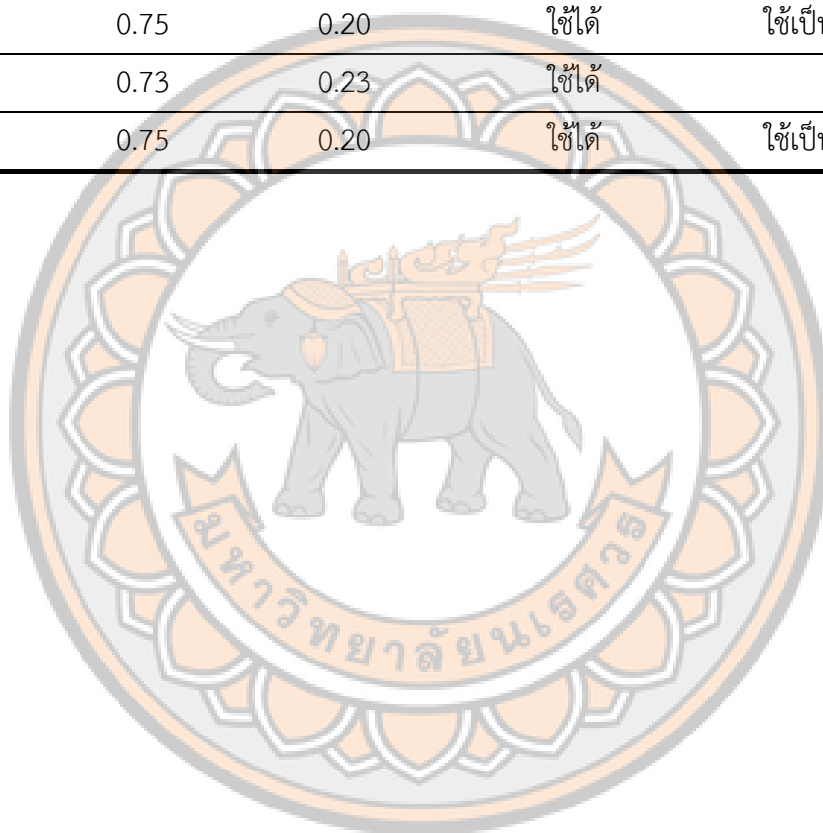
ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
49	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
50	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
51	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
52	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
53	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
54	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
55	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
56	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
57	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
58	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
59	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
60	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 15 ผลการแสดงความยากและค่าอำนาจจำแนกรายข้อแบบอิงเกณฑ์ของ
แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม

ข้อที่	ค่าความยาก ง่าย (P)	ค่าอำนาจ จำแนก (R)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
1	1.00	0.00	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
2	1.00	0.00	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
3	1.00	0.00	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
4	1.00	0.00	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
5	0.98	0.03	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
6	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 1
7	0.70	0.30	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 2
8	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 3
9	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 4
10	0.75	0.20	ใช้ได้	-
11	0.70	0.20	ใช้ได้	-
12	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 5
13	0.73	0.23	ใช้ได้	-
14	0.75	0.20	ใช้ได้	-
15	0.70	0.30	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 6
16	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 7
17	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 8
18	0.70	0.30	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 9
19	0.73	0.23	ใช้ได้	-
20	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 10
21	0.70	0.20	ใช้ได้	-
22	0.03	0.03	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
23	0.70	0.20	ใช้ได้	-
24	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 11

ข้อที่	ค่าความยาก ง่าย (P)	ค่าอำนาจ จำแนก (R)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
25	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 12
26	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 13
27	0.70	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 14
28	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 15
29	0.70	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 16
30	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 17
31	0.70	0.30	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 18
32	0.70	0.25	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 19
33	0.03	0.03	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง	-
34	0.70	0.25	ใช้ได้	-
35	0.70	0.30	ใช้ได้	-
36	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 20
37	0.70	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 21
38	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 22
39	0.70	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 23
40	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 24
41	0.70	0.30	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 25
42	0.70	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 26
43	0.70	0.25	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 27
44	0.70	0.30	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 28
45	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 29
46	0.70	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 30
47	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 31
48	0.70	0.30	ใช้ได้	-
49	0.70	0.25	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 32
50	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 33
51	0.70	0.20	ใช้ได้	-
52	0.73	0.23	ใช้ได้	-

ข้อที่	ค่าความยาก ง่าย (P)	ค่าอำนาจ จำแนก (R)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบข้อที่
53	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 34
54	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 35
55	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 36
56	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 37
57	0.73	0.23	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 38
58	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 39
59	0.73	0.23	ใช้ได้	-
60	0.75	0.20	ใช้ได้	ใช้เป็นข้อที่ 40



ตาราง 17 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 คน

แผนที่	คะแนนระหว่างเรียน	นักเรียนคนที่										รวม	E ₁	E ₂
		1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	ใบงาน เรื่อง อ่านเรื่องให้จบ ค้นพบคำตอบ (10)	9	9	9	9	8	9	8	8	9	78	-		
2	ใบงานเรื่อง อ่านให้จบ ค้นพบคำสำคัญ (10)	9	9	8	8	8	8	8	8	8	74	-		
3	ใบงานเรื่อง ตามหาใจความสำคัญ (10)	7	9	8	8	8	9	8	8	8	73	-		
4	ใบงานเรื่อง การเติมคำเชื่อมหาส่วนขยายใจความสำคัญ (10)	7	8	9	7	8	8	8	8	8	71	-		
5	ใบงานเรื่อง การสังเกตคำเชื่อมแสดงความขัดแย้ง (10)	8	9	8	8	9	8	8	8	7	73	-		
6	ใบงานเรื่อง หาใจความสำคัญได้ทุกบทอ่าน (10)	9	6	7	7	8	7	8	6	7	63	-		
	คะแนนทดสอบหลังเรียน (40)	34	36	30	27	33	30	34	34	32	290	-	80.56	
รวมเฉลี่ย E ₁ /E ₂ = 80.00/80.56														

ตาราง 18 ผลการหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน						ผลการทดสอบ	
	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	แผนที่ 5	แผนที่ 6	รวม	หลังเรียน (40)
	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	(60)	
1	10	9	9	9	8	5	50	34
2	10	8	6	9	9	9	51	33
3	10	9	7	7	8	7	48	28
4	10	10	5	6	9	8	48	40
5	10	9	10	8	5	8	50	28
6	10	9	8	9	7	8	51	28
7	9	9	8	7	9	7	49	40
8	10	9	7	9	8	8	51	28
9	9	9	9	8	8	9	52	38
10	10	9	5	8	8	8	48	39
11	10	9	8	8	7	9	51	28
12	10	10	9	9	9	8	55	28
13	10	9	6	7	9	8	49	40
14	10	9	9	8	8	7	51	28
15	9	9	7	7	6	8	46	28
16	10	8	8	8	7	9	50	38
17	10	9	8	8	8	6	49	28
18	10	9	6	7	9	9	50	40
19	8	10	9	9	8	5	49	40
20	10	9	9	9	10	7	54	34
21	10	9	7	7	7	7	47	28
22	10	9	8	8	8	6	49	28
23	10	8	5	6	8	9	46	28
24	10	9	6	6	9	9	49	28
25	9	9	9	8	8	5	48	28
26	10	9	10	7	8	8	52	39

ตาราง 19 ผลคะแนนการอ่านจับใจความสำคัญระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คนที่	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนสอบหลังเรียน	คะแนนผลต่าง
	(40 คะแนน)	(40 คะแนน)	
1	20	31	11
2	17	27	10
3	18	36	18
4	18	30	12
5	22	32	10
6	19	33	14
7	22	35	13
8	20	37	17
9	16	28	12
10	20	37	17
11	14	28	14
12	14	34	20
13	21	33	12
14	22	33	11
15	15	28	13
16	14	36	22
17	18	40	22
18	14	24	10
19	21	34	13
20	14	31	17
21	19	39	20
22	20	39	19
23	17	28	11
24	17	28	11

คนที่	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนสอบหลังเรียน	คะแนนผลต่าง
	(40 คะแนน)	(40 คะแนน)	
25	17	31	14
26	15	30	15
27	20	34	14
28	20	32	12
29	18	35	17
30	19	30	11
31	21	38	17
32	16	38	22
33	16	35	19
34	22	40	18
35	15	27	12
36	18	28	10
37	20	37	17
38	16	32	16
39	18	38	20
40	20	39	19
$\bar{x}$	18.08	33.13	15.05
S.D.	2.55	4.26	3.77

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับ
บอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 แสดงความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินสอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้
-1	หมายถึง	แบบประเมินไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ระบุไว้

ข้อที่	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1	ด้านเนื้อหา				
	1.1 เนื้อหารายวิชา มีความน่าสนใจต่อนักเรียน				
	1.2 มีการเรียงลำดับเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม				
	1.3 เนื้อหารายวิชา มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา				
	1.4 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน				
2	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผล				
	2.1 บอร์ดเกมทำให้นักเรียนสนใจและอยากเรียนรู้มากขึ้น				
	2.2 นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดภายในกลุ่ม				
	2.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น				
	2.4 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม				
	2.5 คำถามที่ใช้มีความชัดเจน				
	2.6 คำถามมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน				
	2.7 นักเรียนชอบเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้				
3	ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้				
	3.1 ครูสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความพร้อม และเกิดความสนใจ				
	3.2 ครูมีความสนใจนักเรียนทุกคน และมีความยืดหยุ่นในการเรียน				
	3.3 นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้				
	3.4 นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข และสนุกสนาน				
	3.5 ความพึงพอใจต่อครู ในภาพรวม				
4	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
	4.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น				
	4.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการอ่านจับใจความสำคัญที่ดีขึ้น				

ข้อที่	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	4.3 นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน				
	4.4 นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้				

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

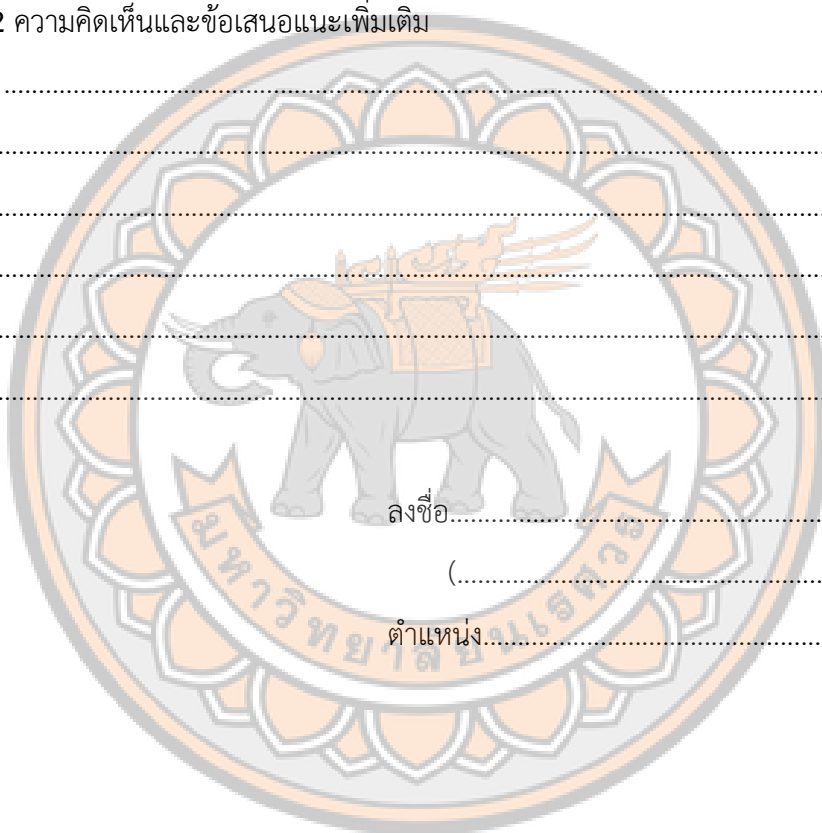
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....



ตาราง 20 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

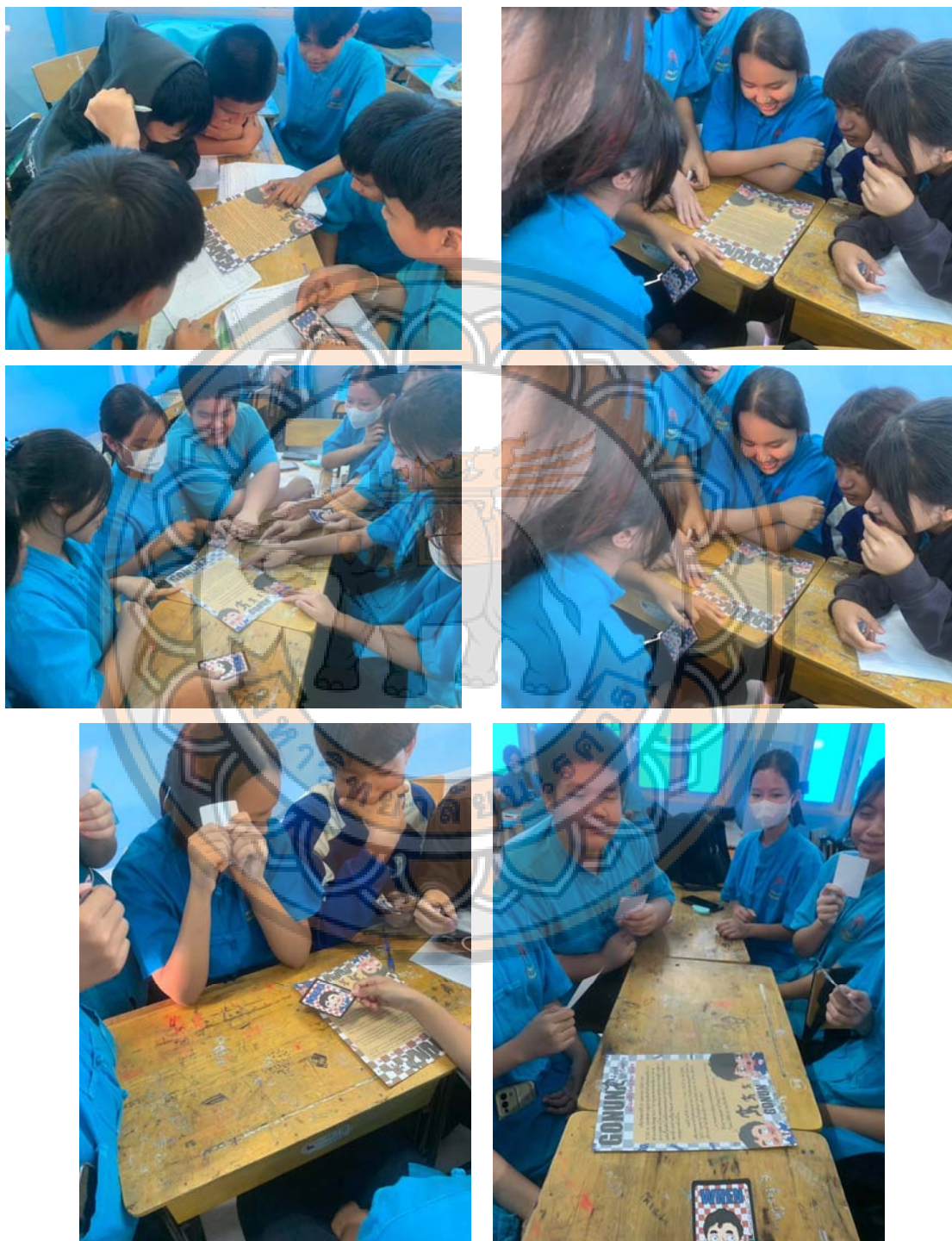
ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.0	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 21 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	จำนวนนักเรียนที่ประเมิน					n = 40		ระดับความพึงพอใจ
	ระดับความพึงพอใจ							
	5	4	3	2	1	$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านเนื้อหา								
1.1 เนื้อหารายวิชา มีความน่าสนใจต่อนักเรียน	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 มีการเรียงลำดับเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม	23	17	0	0	0	4.58	0.50	มากที่สุด
1.3 เนื้อหารายวิชา มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา	32	8	0	0	0	4.80	0.41	มากที่สุด
1.4 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน	32	8	0	0	0	4.80	0.41	มากที่สุด
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินผล								
2.1 บอร์ดเกมทำให้นักเรียนสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น	40	0	0	0	0	5.00	.00	มากที่สุด
2.2 นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	24	16	0	0	0	4.60	0.50	มากที่สุด
2.5 คำถามที่ใช้มีความชัดเจน	36	4	0	0	0	4.90	0.30	มากที่สุด
2.6 คำถามมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	28	12	0	0	0	4.70	0.46	มากที่สุด

รายการประเมิน	จำนวนนักเรียนที่ประเมิน ระดับความพึงพอใจ					n = 40		ระดับความ พึงพอใจ
	5	4	3	2	1	$\bar{x}$	S.D.	
2.7 นักเรียนชอบเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้								
3.1 ครูสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความพร้อม และเกิด ความสนใจ	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ครูมีความสนใจนักเรียนทุกคน และมีความยืดหยุ่นในการเรียน	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	28	12	0	0	0	4.70	0.46	มากที่สุด
3.4 นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีความสุข และสนุกสนาน	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 ความพึงพอใจต่อครู ในภาพรวม	40	0	0	0	0	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ								
4.1 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ การอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้น	16	14	0	0	0	4.65	0.48	มากที่สุด
4.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการอ่านจับใจความสำคัญที่ดีขึ้น	30	10	0	0	0	4.75	0.44	มากที่สุด
4.3 นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	22	18	0	0	0	4.53	0.51	มากที่สุด
4.4 นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	25	15	0	0	0	4.63	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม						4.82	0.26	มากที่สุด

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริม
ความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



ภาพ 4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคบันได 6 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม
ความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1